SF Collection | Samurai IV | Mace | MK Mythologies | Breath of Fire 3 | TKOF 97

ANO III
Nº 24
R$ 2,90

GAMERS

PREÇO MALUCO 2,90

PROGAMES

escala

STREET FIGHTER COLLECTION

SATURN

CENTENAS DE GOLPES E MUITOS TRUQUES

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

SUB-ZERO

PLAYSTATION

SUPER ESTRATÉGIA EM PRIMEIRA MÃO

E MAIS...

DICAS EXCLUSIVAS E NOVIDADES QUENTÍSSIMAS

COD. 76.140001 ANO III - Nº 24 - R$ 2,90
ISSN 1413-1471

Aprenda a fazer em casa um churrasco com os segredos das melhores churrascarias do Brasil!

Como fazer CHURRASCO

"Como Fazer Churrasco" é a fita que você estava precisando. Nela você vai aprender os segredos usados nas mais famosas churrascarias do Brasil, ou seja, as melhores formas de corte, como temperar e os melhores jeitos de assar a carne. Daqui pra frente você vai poder sentir em casa o gostinho daquela carne que saboreamos nos restaurantes.

Não perca tempo. Peça já a sua fita de vídeo! Mais um lançamento Editora Escala.

Peça já sem sair de casa!

É SÓ PREENCHER O CUPOM!

Revista+Fita só R$14,90

PREENCHA ESTE CUPOM E ENVIE JUNTAMENTE COM CHEQUE NOMINAL OU VALE POSTAL PARA:
EDITORA ESCALA LTDA. - CX POSTAL 20010 - CEP: 02597-970 - SÃO PAULO - SP.
VOCÊ RECEBERÁ EM SUA CASA SEM NENHUMA OUTRA DESPESA. NÃO É NECESSÁRIO RECORTAR SUA REVISTA. BASTA TIRAR XEROX OU COPIAR ESTE CUPOM.

NOME _____

ENDEREÇO _____

CEP _____

CIDADE _____ ESTADO _____

ASSINALE AO LADO A QUANTIDADE QUE VOCÊ DESEJA RECEBER [ ]

PREÇO UNITÁRIO
REVISTA + FITA DE VIDEO=R$14,90

Como fazer CHURRASCO

REVISTA GAMERS
É uma publicação mensal da

escala

EDITORA ESCALA LTDA
DIRETOR PRESIDENTE
Hercílio de Lourenzi
DIRETOR COMERCIAL
Alvaro Mattar
GERENTE ADMINISTRATIVO
Nilson Luiz Festa
GERENTE GRÁFICO
Jamil de Almeida
ASSISTENTES DE DIRETORIA
Vera Lucia P. de Morais, Antonio Corrêa, Alessandra de Campos, Luiz Eduardo S. Marcelino

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL
Ivan Battesini
Francisco Motta
Marco Aurélio T. Saito

Diretor Executivo
Ivan Battesini
Redator Chefe
Fabio Santana de Souza
Jogos, Redação e Diagramação
Homero Letonai, Rômulo M. S. Gentil, Willian da Costa, Fabio Santana de Souza, Leandro Gusmão Siman, Eric Araki
Revisão e Coordenação Geral
José Donizete de Paula
Fabio Santana de Souza
Publicidade
☎ (011) 3641-0444
Assinatura
☎ (011) 858-8867
Ilustração de Capa
Hector Gomes
Colaboradores
Tarcísio Motta
Ivani Battesini
Walquiria Panicacci
Paulo José S. Misteroni
Bureau - Select Color
Distribuição - DINAP

Impresso na Globo Cochrane Gráfica

GAMERS
Editora Escala Ltda.:
Rua Estela Borges Morato, 573
Bairro do Limão - São Paulo - SP
CEP 02722-000
Fones:(011)266-3166 - (011)265-1127
ISSN 1413-1471

ÍNDICE

Mortal Kombat Mythologies Sub-Zero dá um show no seu Playstation (pág. 46).

Mace The Dark Age e Top Gear Rally são dois dos quatro lançamentos de N64 deste mês na sua Gamers (págs. 30 e 31).

Animalize com todos os golpes e manhas de Street Fighter Collection para Sega Saturn (pág. 21).

As novidades mais quentes do mundo dos games você confere na seção Game News (pág. 05).

SEÇÕES
GAME NEWS 05
ESPAÇO DO LEITOR 10
PRÓ-DICAS 14
FLASH GAME 53

PLAYSTATION
Resident Evil Director's Cut 36
Wild Arms 40
Mortal Kombat Mythologies 46
Breath of Fire III 50
Marvel Super Heroes 53
Gradius Gaiden 54
Twisted Metal EX 54
Super Black Bass X 54
K1 Fighting Illusion Revenge 55
Alice on Bordelines 55

SATURN
Street Fighter Collection 21
Samurai Shodown 4 26
Silhouette Mirage 28
Virus 53

NINTENDO 64
Top Gear Rally 30
Mace The Dark Age 31
Baku Bomberman 34
Dynamite Soccer 53

ARCADE
Super Gem Fighter 56
The King of Fighters 97 58

EDITORIAL

Já começou a surtir efeito a mudança da nossa capa. Essa era uma antiga reivindicação dos leitores e até das outras revistas do mercado que, para nossa alegria, sempre fizeram questão de ler a Gamers. Muitas vezes utilizaram-se de nossas informações, como Final Fantasy VII para citar apenas um exemplo, e informar aos seus próprios leitores sobre o nosso trabalho.

Com os ganhadores da promoção já tendo ido ao Wet'n Wild Bahia e os prêmios dos demais sorteados já sendo enviados, e com a certeza de missão cumprida, voltamos a fazer o que mais gostamos: falar em primeira mão das novidades, o que sempre foi nossa marca registrada. Com isso, voltamos ao bom e velho problema. Você, leitor, nem imagina a loucura que é lançar uma nova edição. Depois de pautada a revista, chegam novos jogos e, como a galera não perdoa quando não saímos na frente, lá vamos nós mudar toda a disposição das páginas, terminar rapidamente o novo jogo, descobrir as dicas e correr contra o tempo.

Nesta edição, foi Mortal Kombat Mythologies que chegou quase no fechamento e, se adiássemos, seria perda de tempo, pois a galera não parou de jogar e detonou-o rapidinho. Mas nesta edição você confere só um aperitivo: as quatro primeiras fases. Ainda bem que já havíamos terminado Street Fighter Collection que, aliás, já era o game da capa. Outro jogo que causou muito furor por aqui foi Mace The Dark Age, como também Resident Evil Director's Cut e Samurai Shodown 4 para Saturn. Para não deixarmos de lado os RPGs, que têm sido uma grande pedida dos leitores da Gamers, trouxemos além da continuação da estratégia de Wild Arms, o surpreendente Breath of Fire 3. Se você é amante de RPGs, fique de olho para descobrir o que é GAMERS BOOK. Você vai adorar.

E como aqui o leitor é quem manda, mudamos radicalmente o método de avaliação dos jogos, como já havíamos feito no Flash Game, e também o visual interno da revista.

ERRAMOS

Na edição 22, na matéria de Bio Hazard para Sega Saturn, a foto da sala que contém o Doom Book 1(última foto da segunda coluna da página 47) saiu errada, o que comprometeu a estratégia. Para encontrar o Doom Book 1, ao voltar à mansão, logo depois de passar pela Guard House, entre na primeira sala após o corredor em que se coloca as quatro Crests (Star, Sun, Moon, Wind), uma sala próxima à sala dos quadros na qual você entra usando a Helmet Key. Na edição passada, foi um verdadeiro festival de mancadas: os golpes de Marvel Super Heroes da Pró-Dicas, pág. 18, saíram com PP e KK quando na legenda estava SS e CC; os códigos para Game Shark de FFVIII para o personagem Cait Sith, pág. 22, depois de Red Mega Phone continuam com C6E9 - Crystal Mega Phone, C6EA - White Mega Phone, C6EB - Black Mega Phone, C6EC - Silver Mega Phone, C6EE - Gold Mega Phone, C6F1 - Marvelous Cheer; em Wonder Project J2, nas legendas onde estão ß, à, â e á, o correto é ←, →, ↓ e ↑; e Fantastic Four do Flash Game, pág. 56 é americano e não japonês.

ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

É com este novo sistema que avaliamos os jogos publicados na Gamers. Aqui nós informamos o sistema, a nacionalidade, o nome do game, a softhouse produtora do jogo, a memória (16 mega, 32 mega, 1 CD, 2 CDs, etc), o gênero (RPG, corrida, luta, etc.) e o número de jogadores. Logo abaixo vêm as notas de cada categoria (Gráfico, Som, Jogabilidade, Originalidade e Diversão), que variam de 0.1 à 5.0. Em seguidas são citados os Prós e os Contras do game. Por fim vem a Classificação Final do game, que é uma média entre as 5 cotações. Confira a tabela de notas para as caracteríscas dos jogos.

0.1 - 0.7 = Péssimo
0.8 - 1.4 = Ruim
1.5 - 2.2 = Fraco
2.3 - 2.9 = Médio
3.0 - 3.7 = Bom
3.8 - 4.4 = Ótimo
4.5 - 5.0 = Excelente

GAME NEWS

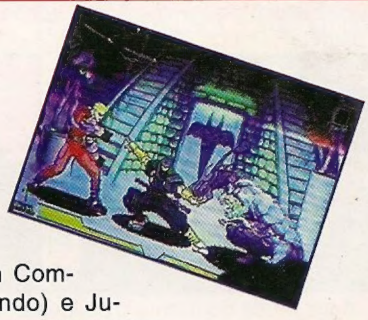
PLAYSTATION / PC

Riven: The Sequel to Myst
Cyan
Adventure/Puzzle - 5 CDs
Sem previsão de lançamento

Myst é um game que combina elementos de Adventure com vários Puzzles, no estilo 7ht Guest, e a combinação teve tanto sucesso que a continuação do game já está sendo produzida. Riven traz o mesmo esquema do game original, mas agora são cinco CDs (que aliás possuem inscrições que influenciarão o andamento do game), Myst era apenas um CD. Assim como no original você usa o bom e velho sistema de "aponte-e-clique", explorando um enorme mundo através de telas paradas na maioria do tempo, com algumas animações em CG durante o seu progresso, resolvendo muitos puzzles para poder avançar. A qualidade das imagens é impressionante, conseguindo superar as já excelentes telas de Myst. Haverá agora várias ilhas a serem exploradas (o primeiro possuía apenas uma), proporcionando uma aventura muito maior e emocionante. Mais puzzles para você se descabelar durante noites e noites adentro em frente ao seu PC ou PlayStation.

ARCADE

Marvel Vs. Capcom
Capcom
Luta - N/D
Previsto para final de 97 no Japão



Não, isto não é uma piada. O mais novo game da Capcom segue o consagrado esquema de crossovers entre Marvel e Capcom, já usado em X-Men Vs. Street Fighter e também no mais recente Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter. O sistema de jogo continua sendo o de duplas com round único. Marvel Vs. Capcom trará, no time da Capcom, Ryu, Chun Li e Zangief de SF, Morrigan (e provavelmente outros de Darkstalkers), Hiryu de Strider (lembra-se? Aquele que a Capcom havia vendido para a Sega, que lançou como o primeiro game de 8 Mega da história, para o Mega Drive, mas que antes já tinha aparecido no Nintendinho), Captain Commando (do game de mesmo nome que surgiu nos arcades e foi lançado também para Super NES), Arthur (o famoso cavaleiro de Ghouls and Ghosts, que apareceu nos arcades, Nintendinho, Master System, Mega Drive e Super NES), além do próprio mascote da Capcom, Megaman, que dispensa apresentações. No time da Marvel aparecem Hulk, Captain America, Spiderman, Wolverine, Gambit, o animalíssimo Venom e outros ainda não confirmados, além de, é claro, vários personagens secretos como o ninja Ginzu (de Captain Commando) e Juggernaut (o que seria de um jogo da Capcom sem personagens secretos? O mesmo que Street Fighter sem Ryu...). Mais um jogo que promete aloprar nos arcades.

NINTENDO 64

The Legend of Zelda 64
Nintendo
Ação/Aventura - 256 Mega
Sem previsão de lançamento

Seis anos após o lançamento de The Legend of Zelda: A Link to the Past para Super NES, o famoso herói de Hyrule, Link, que por diversas vezes salvou a princesa Zelda das garras da morte, retorna em uma aventura que promete ser a melhor de todos os tempos. E não é exagero: a imprensa chegou a divulgar as cenas, com Link desembainhando sua espada e destruindo as hordas do mal, como sendo apenas SGIs que apareceriam entre as fases, tamanha a perfeição da animção. Mas logo foram desmentidas pelo próprio Shigero Miyamoto, criador de Mario, F-Zero, do Reino de Hyrule e diretor executivo de Zelda 64. Aquelas eram a cenas do próprio jogo, para o 64DD! É quase como unir Mario 64 e Wave Racer e multiplicar seus gráficos por 2. O game virá também com um cartucho de ROM, ainda sem função definida, mas que supostamente será utilizada para adicionar inteligência artificial aos inimigos, dando ao jogo uma dificuldade sempre à altura dos experts. Os efeitos especiais beiram a perfeição, algo jamais visto no Nintendo 64. Você percebe estes efeitos nos grandes saguões com lagos escondidos, possuidores de efeitos de reflexos e luminosidade incríveis; nos túneis estreitos repletos de tesouros fabulosos e sombreamentos perfeitos; nos amplos descampados e sua quase ilimitada área de ação, com animais com os quais pode interagir; em desertos onde as pegadas se mantém na areia, que esvoaça com seus passos; em templos de lava onde um único passo pode levá-lo à morte. Link ergue seu escudo, podendo ser visto de vários ângulos e distâncias, empunhando bravamente sua espada contra qualquer um, com efeito de transparência ou não, que possa causar estragos ao planeta.

A luz muda conforme o passar do dia, note que a sombra também muda de acordo com a origem de luz.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

PROGAMES

Especializada em transcodificações, chaveamentos e consertos de video games

Fornecemos componentes para transcodificação e chaveamento

ORÇAMENTO SEM COMPROMISSO

Atendemos todo o Brasil VIA SEDEX

Consulte-nos
Central: Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
São Paulo - SP - Tel.: (011) 3641-0444
ou na PROGAMES mais próxima

PLAYSTATION

Toshinden Next
Takara
Luta - CD
Sem previsão de lançamento

Duke B. Lambert

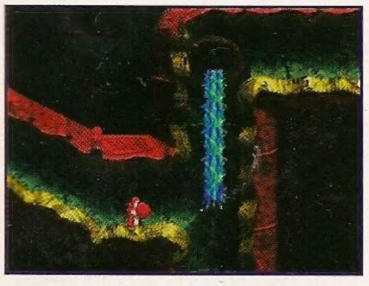
Akane

A nova versão do precursor dos games de luta poligonais armados traz uma perspectiva completamente diferente em termos de storyline, retratando o campeonato Toshinden ocorrido antes do mostrado no primeiro game e, ao mesmo tempo, tapando alguns buracos existentes no enredo. Para se ter uma idéia, Duke Lambert es com somente 15 anos de idade, considerado amante de Uranu

NINTENDO 64

Yoshi's Story
Nintendo
Aventura - 96 Mega
Previsto para janeiro de 98

Enquanto muitas empresas procuram fazer games com mundos cada vez maiores e melhores em 3D, a Nintendo volta às origens com o bom e velho 2D (se bem que a própria Big N o chama de 2 1/2D). Com gráficos pré-renderizados semelhantes aos usados em Donkey Kong Country, tanto os personagens quanto o cenário ganharam um aspecto quase plastificado, com cores vivas e brilhantes (uns resumiriam isso tudo uma única palavra: "fofo") parecendo brinquedos de criança. Os mais velhos poderão torcer o nariz e dizer que este não é um "game para todas as idades", mas asseguramos que estão redondamente enganados. Para as jogadoras de plantão, uma péssima (e boa para alguns jogadores) notícia: baby Mario não mais está presente. Afinal ete é um game do Yoshi, e nada de Mario fazendo pontas em jogos alheios. Tudo bem, tudo bem, mas assim vários elementos divertidos do game original serão perdidos. O game possui 6 mundos e 4 fases cada, totalizando 24 fases. Há a aparição de antigos conhecidos do game anterior sem mencionar, claro, dos outros Yoshies coloridos. Há notícias sobre o uso do Rumble Pak, mas não está definido ainda o modo na qual será utilizado. E esperamos que também haja uma música à altura. Finalizando: Yoshi's Story combina o artístico com o tecnológico, resultando num game sidescroller de beleza incontestável.



sem aquele ódio por mulheres mostrado em sua idade adulta. Amoh, pai de Kayin (na verdade o pai adotivo, que acolheu-o após matar o pai verdadeiro), luta sob as ordens do clã Gerad, e, em seu final, é morto por Sho. Além desses, estão presentes Kaede e Gaia (pais de Ellis), o pai verdadeiro de Nall (morto por Kayin, que adotou sua filha) e muitos outros. Para os amantes desta saga incrível, este game será indispensável.

AUTHENTIC IMPORTS

Authentic Imports

Você está procurando o melhor lugar para comprar seu APARELHO, seu CD, seu CARTUCHO ou seu ACESSÓRIO?

PARE VOCÊ ENCONTROU!!!

Authentic Imports
Vendas de Games e Acessórios

ENTREGA VIA SEDEX
Para Todo o Brasil

PAGAMENTOS PARCELADOS

PROMOÇÕES MENSAIS E SEMANAIS

LIGUE E CONFIRA NOSSOS PREÇOS E LANÇAMENTOS

Vendemos Somente Pelo
Telefone: (011) 756-0171
Telefax: (011) 756-0336

Rua: Gonçalves Dias, 280 - Centro
S. B. do Campo - SP - CEP 09715-160

NINTENDO 64

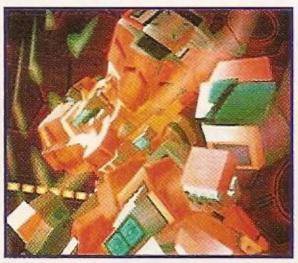
F-Zero 64
Nintendo
Corrida - 96 Mega
Previsto para o final de 97 no Japão

Quando o primeiro F-Zero saiu para o Super Nintendo utilizando o revolucionário recurso MODE-7, criando o primeiro game de corrida em 3D e num clima futurista, fizeram filas e filas nas lojas. Mas a verdadeira revolução começará agora. Imagine mais de 29 carros na pista, pilotando cada um de sua forma específica. Agora adicione os gráficos do nível de Star Fox 64 e animação de 60 frames por segundos. O toque final: velocidade, MUITA velocidade. Está pronto o game que você esperava, F-Zero 64. Um game com efeitos de brilho, sombra e fumaça bastante realistas, além da possibilidade de se jogar com até quatro pessoas simultâneas, sem slow motion. As máquinas vôam, literalmente, a mais de 800Km/h em pistas que são construídas durante o jogo. Os efeitos do Boost e a própria pista são incríveis, com transparência e luminosidade surpreendentes. O único ponto que fica em questão é a música: será que com tantos efeitos um cartucho será capaz de gerar efeitos sonoros de qualidade? Não se sabe ao certo. Bem, resta apenas aguardar e aquecer nossos motores!

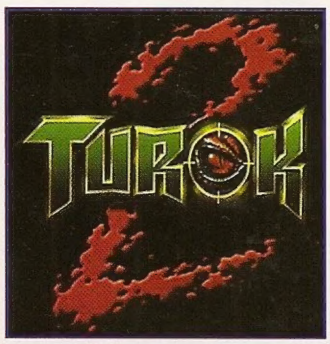
RAPIDINHAS

ROBÔS NA MODEL 3

A Sega já está preparando a seqüência de Virtal On, o game que não teve muito sucesso, nem nos arcades nem no Saturn. Virtual On 2 é mais um game que vai utilizar a poderosa placa Model 3 e promete trazer efeitos especiais de arrasar.



CAÇANDO MAIS DINOSSAUROS



Depois de detonar e surpreender com Turok, a Acclaim decidiu de imediato produzir a seqüência do game para Nintendo 64. Ao invés de usar o mesmo sistema gráfico, alterar os inimigos e colocá-los em novos estágios, a Acclaim resolveu criar um jogo totalmente novo. Com exceção do logo oficial do game, a Acclaim não divulgou mais nada, nem imagens do game, nem memória usada (que provavelmente será bem maior, talvez até 128 Mega) ou data de lançamento.

PLAYSTATION 2

A Sony já está preparando a "máquina" que vai concorrer com o Dural, o novo projeto da Sega mostrado na edição passada, e também com o 64DD da Nintendo nos próximos anos. O Playstation 2 mostra um Design avançado e revolucionário. Muito do visual do próprio Playstation foi utilizado. O console possui entrada para 4 controles, assim como o Nintendo 64, e também entrada para 4 Memory Cards. Os botões na parte superior do console são os mesmos do Playstation: Power, Open e Reset. As novidades ficam por conta do novo LCD Display e a mídia usada. O LCD Display é um visor de cristal líquido que mostra informações, mas ainda não foi divulgada a função deste visor. A mídia, ao contrário do Dural, será o DVD-ROM, isso significa uma capacidade de armazenamento muito maior, enquanto um CD comporta 650 Mega, um DVD-ROM de dupla face e dupla camada comporta até 17 Giga, ou 17 mil Mega. Ainda não foi confirmado nenhum game para o console e também não foi mostrada nenhuma imagem, pois o sistema operacional ainda não está definido. O Playstation 2 não sai antes de 1999, mas já está dando comichão nos dedos. Confira a potência do console:

CPU: 200 a 300 Mhz
RAM principal: 14 a 24Mb
RAM de textura: 2 a 4Mb
RAM de som: 1Mb
Resolução: 620X480, 16 Bit de cor
Capacidades 3D: Alpha-blending completo, z-buffer, filtro bilinear corretor de texturas em perspectivas, corretor de sub pixel, mip mapping
Performance 3D: Taxa de 50 Mega-Pixels por segundo. 1 milhão de triângulos reais por segundo, aceleração de ponto geométrico flutuante
Armazenamento: DVD-ROM de velocidade 12X

PLAYSTATION

Blood Roar
Hudson
Luta - CD
Sem previsão de lançamento

Apresentado na E3, uma das mais afamadas feiras de video game do mundo, como Beastorize, Blood Roar mostra que a Hudson sabe fazer games de luta tão bem quanto faz Bomberman. Em um universo completamente poligonal se enfrentam em batalhas sangrentas até a morte. O controle é relativamente simples, com três botões, sendo um de socos, outro de chutes e o último de Morph, a essência do jogo. Sim, o jogo baseia-se no poder do qual os lutadores são detentores, de se transformar em poderosos meio-feras, incluindo meio-leões, meio-macacos, meio-ursos e até meio-coelhos (o que será que ele faz? Diz "o que há, velhinho" ou arremessa cenouras?). Na versão para arcade, a Hudson teve a ajuda da Namco, e isso significa uma conversão quase perfeita para o 32 bit da Sony.

O PACOTE DE NATAL DA CAPCOM

Aqui vai uma lista dos DEZ games anunciados pela Capcom para os arcades até o fim do ano. E olha que a softhouse continua a todo vapor preparando novos lançamentos para o próximo ano.

- Street Fighter EX 2
- Star Gladiator 2
- Vampire Savior 2
- Vampire Hunter 3
- Street Fighter Zero 3
- Street Fighter 3 Second Impact
- Pocket Fighter
- Private School Justice
- Street Fighter III 3
- Marvel Vs. Capcom

Street Fighter Zero 3

Simplesmente sem comentários. Uma das mais esperadas seqüências da Capcom está quase pronta, com cerca de 90% completa. Mas mesmo assim, a Capcom anda fazendo tudo atrás das cortinas. Não apresentou até agora cenas, listas de personagens, nada. A única coisa que realmente foi revelada é o fato dele começar a ser produzido. É provável que o game esteja disponível na passagem do ano, mas há rumores que ele será lançado antes do Natal deste mesmo ano.

Street Fighter III 3

Você, como nós aqui, deve estar se perguntando: que diabos deu nos produtores da Capcom para batizar de tal forma o upgrade de um game comó SF3? Bem, para nós, é falta de imaginação mesmo... As únicas informações divulgadas são sobre a presença de 2 a 4 personagens novos e alguns cenários. Rumores dizem que um desses lutadores novos será a nossa amada Chun Li. Continuamos torcendo para que isso seja verdade.

THE KING OF FIGHTERS 97 EM SUA CASA

O estrondoso sucesso dos arcades saiu, dia 30 de outubro, para Neo Geo CD. Como já havia sido noticiado, existem algumas inovações. Há a opção Demo Cut, que diminui o tempo de load do game cortando o Storyline. Um menu, o Demo Gallery, permite ver os finais e linhas históricas dos personagens. Mas a maior inovação é a presença de mais de 60 rascunhos e desenhos originais dos desingners de KOF97, mostrando esboços de personagens e cenas diárias dos mesmos. A SNK anunciou também a data de lançamento do game para Saturn e PlayStation, além de algumas novidades. Ambos estão previstos para fevereiro ou março de 98. A versão de Saturn aceitará o cartucho de RAM, ficando bastante semelhante ao do arcade. Já a de PlayStation possuirá um Test Sound assim como em TKOF 95 e 96 e mais algumas novidades. Algumas datas de lançamentos da SNK também mudaram. A primeira delas é a de Samurai Spirits 4 Special para o PlayStation, com a irmã de Tam-Tam, a Cham-Cham, além da promessa da correção das falhas de SS3, o game ficou marcado para dia 25 de dezembro. Já a outra é a de Real Bout Fatal Fury Special para o Saturn, com o cartucho de RAM, que sairá em 27 de dezembro no Japão e a versão Playstation só no próximo ano, ainda sem data correta.

GAME SOFT

TUDO PARA GAMELOCADORA

SUPER MESA SYSTEM

- COMANDOS PROFISSIONAIS
- TIMER DIGITAL
- CONTADOR DE EVENTOS
- IDEAL PARA BUFFETS, GAMES SALOONS E RESIDÊNCIA

ARCADINHO

- COMANDOS PROFISSIONAIS
- SISTEMA DE FICHAS E TIMER
- TUBO E MONITOR PROFISSIONAL
- ALTA DURABILIDADE

- JOYSTICK ARCADE
- COMANDOS E BOTÕES PROFISSIONAIS
- ALTA DURABILIDADE

GAMES - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS

PLAYSTATION • NINTENDO 64
SATURN • S.NES • MEGA • NEO GEO

COMPRA • VENDA • TROCA
CONSULTE-NOS - ATACADO E VAREJO
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

TEL.: (011) 875-9287

RUA PARAPUÃ, 491 - FREGUESIA DO Ó SÃO PAULO - SP

ESPAÇO DO LEITOR

RECORDS

E aí galera, é a primeira vez em que eu escrevo para vocês. A primeira impressão é a que fica. Pra chegar detonando de vez, bati o recorde que era de 103% com 2:15 para Donkey Kong Country 3 que era muito fraco. O meu recorde desse game vai ficar pra história dos games. Donkey Kong Country 3 agora tem seu novo ídolo - Michael David da Costa, que detonou um recorde imbatível com 105% em 1:51 hs.

Michael David da Costa
Penha - S.C - Centro

CLUBES

Sinceramente quero agradecer a vocês pelo anúncio na Gamers do FGC, nunca tivemos tanta repercussão como agora! Estou mandando a vocês uns presentinhos e se possível, publiquem de novo o endereço do Clube que é:

Flash Game Club
A/C Gisele - R. 23 de Novembro, 2594
CEP:68400-000 Cametá - PA

Valeu, Gisele, escreva sempre!

Fã Game
A/C Fernando R. B. Souza
R: Emanuel M. Matias,178/304 Bloco 7 conjunto Bolivar de Freitas - São João Batista
CEP: 31520-270 Belo Horizonte - MG

Equipe Power Game's
R: Rui Barbosa,151 - Bairro Centro
CEP 16880-000 Valparaiso - SP

Clube Black Dragon
Robson P. Rodrigues
Av. da Convenção,233 - Vila Medianeira
CEP: 98130-000 Julio de Castilio - RS

DÚVIDAS DE 64 BIT

Estou escrevendo para a revista porque tenho algumas dúvidas:
_ Sairá um console da SNK com 64 bit? Qual será o nome ? Tem data de lançamento?
_ Sairá algum RPG tipo Final Fantasy VIII para o 64 bit da SNK? Qual será o seu nome? Tem data de lançamento?

Rafael de Souza Batalhão
Santo André - SP

Já saiu um Arcade de 64 bit no Japão, seu nome é Hyper Neo Geo 64. Já a versão console não está prevista, e RPG para o Arcade é que não vai sair. Obrigado pela carta e até a próxima Gamers.

ASSINATURAS POR CARTA

Se você deseja fazer a assintura da Gamers e não tem telefone, basta escrever para a Caixa Postal 20.009, até o dia 30 de Novembro, mandando seu nome , endereço, a revista que quer assinar (Gamers) e um vale postal ou cheque nominal no valor de R$ 33,00.

RESIDENT E TOMB

E aí pessoal da Gamers! Eu queria que vocês me falassem se os jogos Resident Evil e Tomb Raider vão sair para o console de 64 bit da Nintendo.

Marcelo S. Martins Jr.
Sorocaba - SP

Bem Marcelo, como você viu na edição passada da Gamers, a Capcom está falando em uma versão de Resident Evil para o Nintendo 64, já Tomb Raider, não temos nenhuma informação.

DRAGON BALL

Olá, gosto muito da Revista Gamers, principalmente da edição nº 11 que trouxe todos os golpes e Meteors do Dragon Ball Z Hiper Dimension, o meu jogo preferido. Gostaria de pedir-lhes que na próxima edição vocês publicassem os golpes e Meteors de Dragon Ball Z Ultimate para Playstation. Além disso, queria saber se é necessário algum código para se lutar com o Son Goku com o cabelo comprido, e se for, coloquem a seqüência. Desde já agradeço.

Rodrigues Pires de Lima
Marialva - PR

Atendendo a você e várias pessoas que nos pediram, aqui estão:

SON GOKOU
Hypermove (Meteor Smash): →↘↓↙←→ + □
YOUNG SON GOHAN (SUPER)
Hypermove: →←↓↑ + X
SON GOTEN (SUPER)
Hypermove: →↘↓↙←↙↓↘→ + □
YOUNG TRUNKS (SUPER)
Hypermove: →←↓↑ + X
GOTENKS (SUPER)
Hypermove: →↘↓↙←↙↓↘→ + □
TRUNKS (SUPER)
Hypermove (Burning Hells Slasher): →←↓↑ + □
PICCOLO
Hypermove: →←↓↑ + □
KLILYN
Hypermove: →↘↓↙←→+ □
TENSHINHAN
Hypermove (Combination Attack): →↘↓↙←→ + □
GREAT SAIYAMAN
Hypermove (Great Dance of Justice): →↘↓↙←→ + X
KAIOHSHIN
Hypermove: →←↓↑ + O
VEGETA
Hypermove: →↘↓↙←→ + X
FREEZA
Hypermove (Psycho-Kinesis): →←↓↑ + O
ANDROID 18
Hypermove (Bloody Drive Attack): →↘↓↙←→ + X
ANDROID 16
Hypermove (Hells Flash Combination Attack): ↓↙←↙↓↘→ + □
CELL
Hypermove (Perfect Cell Smash): →←↓↑ + □
DARBURA
Hypermove (Death Frit Lancer): ←→↓↑ + □
MAJIN-BOO
Hypermove: ←→↓↑ + □
SUPER BOO
Hypermove (Liquid Bomb): →↘↓↙←↙↓↘→ + □
ZARBON
Hypermove: →↘↓↙←↙↓↘→ + □
RECOOM
Hypermove (Recoom Fire Gilotint Rope): ←↙↓↘→↘↓↙← + □
GINEW
Hypermove: ↓↙←→↘↓ + X

Para jogar com os 5 chefes
Na tela Ultimate Battle 22, aperte ↑, ▲, ↓, X, ←, L1, →, R1. Você ouvirá um som, seguido por uma seqüência de animação introduzindo os 5 chefes e na tela de apresentação estará Utimate Battle 27.

YOUNG SON GOKOU
Hypermove (Were-Ape Transformation): ←↙↓↘→↘↓↙← + □
KAME SENIN
Hypermove: →↘↓↙←↙↓↘→ + O
SATAN
Hypermove (Champion Dance): →↘↓↙←↙↓↘→ + □
SUPER SON GOKOU 3
Hypermove (Teleport Meteo Smash): ←→↓↑ + □
GOGETA (COMBINAÇÃO DE SON GOKOU E VEGETA)
Hypermove (Gogeta Meteor Attack): ←↙↓↘→↘↓↙← + □

MINHA PRIMEIRA VEZ

Olá pessoal da Gamers.
Esta é a primeira vez que eu escrevo uma carta para vocês e além de parabenizá-los pela ótima qualidade da revista, queria saber se existe algum código para Mortal Kombat III para super Nes.

Fernando Alberto Ferreira
Cidade Dutra - SP

Esta é uma das dicas que você pode encontrar na Gamers Pró Dicas número um.

PROBLEMAS

Oi amigos da Gamers, eu tenho um Playstation que é o novo modelo da Sony e quando eu jogo qualquer jogo da Capcom ou o CD demo, o som do game fica muito fraco do lado direito. Quero que vocês respondam se isso é normal e também se vai sair a continuação do Wild Arms no próximo mês.

Willian B. da Silva
São Miguel Paulista - SP

Caro amigo Willian, normal não é, seu video game está com problema na saida de audio, ou a sua TV não é Stereo. Wild Arms continua em nossas páginas, passo a passo até ser detonado.

MARVEL SUPER HEROES

Oi pessoal da Gamers! Tudo em cima? Antes de mais nada gostaria de parabenizá-los pelo excelente trabalho e gostaria de saber se realmente sairá, e quando, o jogo Marvel Super Heroes para Playstation, pois estou ansioso.

Sergio R. F. Barros
Rio de Janeiro - RJ

Pode deixar sua ansiedade de lado, pois quando estiver lendo a Gamers 24, você já estará jogando Marvel Super Heroes no seu Playstation.

TENGAI MAKYO & GRANDIA

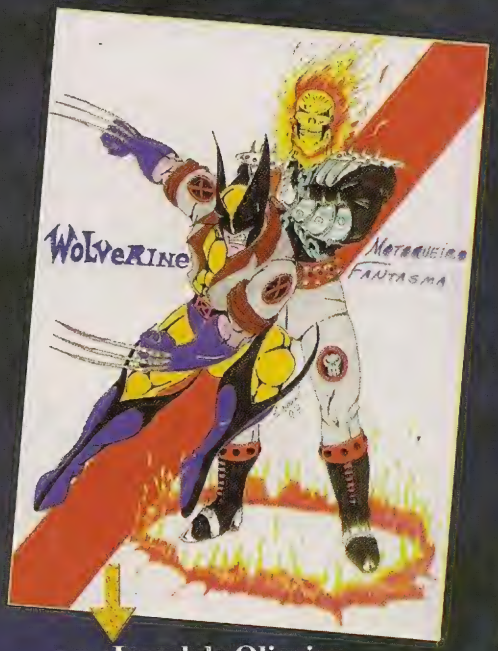
Quero saber se há algum jogo de Xadrês para Saturn e se vocês irão detonar Tengai Makyo The Apocalipice IV e Grandia, ao ser lançado.

Aloisio C. de Oliveira Jr.
Carapicuiba - SP

Não conhecemos nenhum jogo de Xadrês para Saturn e Tengai não será detonado na Gamers, já Grandia, talvez.

FERAS D

Edmar de Souza Prado
Rondonópolis - MT



Israel de Oliveira
Brasília - DF

Renato dos Santos
Diadema - SP

Douglas Ferreira Peixoto
Belo Horizonte - MG

Marcelo R. Mordes
Pelotas - RS

Kleber Carvalho Canedo
Curitiba - PR

Promoção: Os desenhos enviados até 10 de Fevereiro de 1998 concorrerão a um curso avançado de desenho, ministrado pelos feras Hector & Roko.
(Obs.: O curso será em São Paulo e o prêmio não inclui despesas de viagem, nem estadia.)

O TRAÇO

Rafael da S. Francisco
São Paulo - SP

Frex Oliveira
Saquarema - RJ

Jean Carlos A. Barros
Baixo Guandu - ES

Davi Francisco da Silva
São Paulo - SP

Elenice de Deus
Bispo
São Paulo - SP

Glauber Luis Teresa
Limeira - SP

MANDE SUAS DICAS INÉDITAS, DESENHOS, CRÍTICAS E SUGESTÕES PARA A REDAÇÃO DA REVISTA GAMERS: RUA PIO XI, 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - CEP 05060-000 ou E-mail: gamers@edescala.com.br

PRÓ DICAS

SATURN

STREET FIGHTER COLLECTION

Cammy em Street Fighter Zero 2'

Primeiro você deve terminar o game com Vega fazendo o maior score. Então, ao invés de colocar as sua iniciais, coloque "CAM". Cammy de X-Men Vs. Street Fighter estará agora no VS. e no Training Mode. Para tê-la no training, mova o cursor para Vega e aperte Start 2 vezes.

Estágio Secreto 1

Para jogar no cenário da grama, jogando contra um amigo, ambos devem colocar o cursor sobre Sagat e segurar Start por cinco segundos, depois é só selecionar os personagens normalmente. Só funciona para dois jogadores.

Estágio Secreto 2

Para jogar no cenário da cachoeira, jogando contra um amigo, ambos devem colocar o cursor sobre Bison e segurar Start por cinco segundos, depois é só selecionar os personagens normalmente. Só funciona para dois jogadores.

Jogar com Special Sakura de Street Fighter Zero 2'

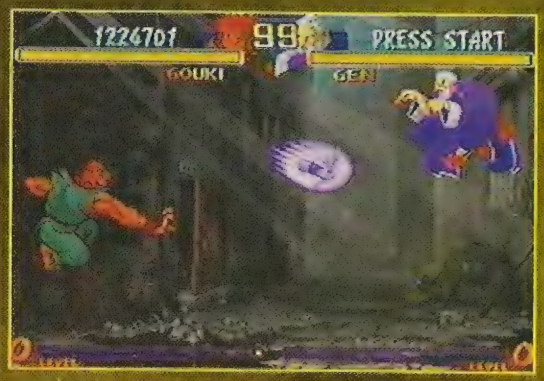
Aperte Start cinco vezes sobre Sakura.

Jogar com Evil Ryu de Street Fighter Zero 2'

Aperte Start duas vezes sobre Ryu.

Random Select de Street Fighter Zero 2'

Aperte ↓ em Nash ou ↑ em Ryu.



Jogar com Shin Gouki de Street Fighter Zero 2'

Aperte Start cinco vezes sobre Gouki

Custom Combo Infinito

Segure o botão L e escolha a opção "Training Mode" no menu principal, continue segurando L até o início da luta. Depois de ativar o Custom Combo (SF + CF), seu personagem vai continuar no modo Custom Combo mesmo após terminar a barra de tempo, fazendo até 99 hits.

Rapid Fire

No menu principal, segure o botão R, escolha qualquer modo de jogo e continue segurando o botão até o início da luta. Você ganha a função turbo para cada botão de ataque.

Jogar com os personagens clássicos de Street Fighter Zero 2'

Aperte Start uma vez em algum personagem que tenha sido de Super Street Fighter 2.

Jogar com Gouki em Super Street Fighter II X

Coloque o cursor sobre Ryu e segure Start por 3 seg. Agora, ainda segurando Start, mova o cursor sobre cada um dos seguintes personagens nesta exata ordem e deixe o cursor sobre cada um deles por 1 segundo: T. Hawk, Guile, Cammy. Agora deixe o cursor sobre Ryu por 3 segundos, aperte Start+X+Y+Z simultaneamente.

Modo mais fácil para jogar com Gouki de SSF2X

Ponha o cursor sobre Ryu e aperte L + R, simultaneamente.

PLAYSTATION

MARVEL SUPER HEROES

Jogue como Anita

Para jogar como Anita, entre com os códigos de jogar como Thanos e Dr. Doom e então volte para a tela de seleção de personagens. Agora pressione ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, segurando este último comando enquanto pressiona e segura os socos fraco, médio e forte, nessa ordem.

Golpes de Anita

Gouki Sword: →↓↘ +Soco (pode ser feito no ar)
Lightning Sword: ←↓↙ +Soco (pode ser feito no ar)
Crush Head: SF+ CF (deixa a espada no chão) e SF+ CF (Lança a espada)
Infinity- Love For You: ↓↘→ +SSS (possível emendar dois na seqüência)
The Fantastic Air Combo: Pulo com (SR, CR, SM, CM, SF, CF), ↓+SF no chão, aperte ↑ e faça SR, CR, SM, CM, SF, CF, ←↓↙+SF

Jogue como Dr. Doom

Para jogar com Dr. Doom faça o seguinte:
1-termine o jogo em qualquer nível de dificuldade (pode usar continue também)
2-Selecione o Arcade Mode
3-Confirme se o cursor está sobre Spiderman (Capitain America para o Player 2)
4-Pressione ↓ duas vezes, segurando o último comando. Imediatamente pressione e segure o chute fraco. Ainda com ↓ e chute fraco segurados, pressione e segure o chute médio. Faça o mesmo com o chute forte.

Golpes de Dr. Doom

Energy Beam: um quarto de lua para frente +Soco
Photon Shot: meia lua para trás +Soco
Rock Shield: meia lua para trás +Chute
Infinity- Photon Array: meia lua para frente +SSS

Jogue como Thanos

Para jogar com Thanos faça o seguinte:
1-termine o jogo em qualquer nível de dificuldade (pode usar continue também)
2-Selecione o Arcade Mode
3-Confirme se o cursor está sobre Spiderman (Capitain America para o Player 2)
4-Pressione ↑ duas vezes, segurando o último comando. Imediatamente pressione e segure o soco forte. Ainda com ↑ e soco forte segurados, pressione e segure o soco médio. Faça o mesmo com o soco fraco.

Golpes de Thanos

Charge: Meia lua para a frente +soco (pode ser executado no ar)
Rock Throw: Meia lua para trás +Chute
Bubble Throw: Meia Lua para frente +Chute
Infinity- Infinity Gauntlet: Meia lua para frente, Meia lua para frente + qualquer botão (cada um dá um efeito diferente)

Sem Piedade

Após vencer o oponente, aperte Select para continuar a bater nele.

Segunda Roupa

Em qualquer personagem segure Cima (se o personagem desejado estiver na coluna de cima) ou Baixo (se estiver embaixo) por 3 segundos.

Provocação

Durante a luta, faça ↓, ↓, Select para provocar o oponente.
Abóboras Assassinas:
Quando estiver usando a Reality Gem, aperte Select e seu personagem lançará abóboras!

ARCADE

X-MEN VS. STREET FIGHTER

Bater no oponente derrotado

Para bater no oponente quando ele for derrotado, após o fim da luta, ao aparecer o nome dos vencedores, aperte Start e você poderá jogar normalmente com seu personagem, aplicando golpes no oponente caído.

Jogue com Akuma

Vá para tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Magneto, Juggernaut, Dhalsim, ou M.Bison e aperte ↑.

Jogue com Chun-Li do Street Alpha

Vá para tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Chun-Li, segure Start e aperte qualquer botão.

Random Character Selection

Ponha o cursor em um dos personagens da esquerda (Sabretooth, Wolverine, etc.) ou da direita, então segure o direcional para fora da tela de seleção.

Jogue com o mesmo personagem

Primeiro faça o Random Select e deixe o cursor sobre o personagem, o cursor irá permanecer lá, permitindo que você selecione o mesmo personagem duas vezes. Provocará algum estrago na barra de energia e também alguns defeitos na parte gráfica, mas isso não afetará o jogo.

SATURN

MARVEL SUPER HEROES

Jogue como Anita

Para jogar como Anita, entre com os códigos de jogar como Thanos e Dr. Doom e então volte para a tela de seleção de personagens. Agora pressione ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, segurando este último comando enquanto pressiona e segura os socos fraco, médio e forte, nessa ordem.

Golpes de Anita

Gouki Sword: →↓↘ +Soco (pode ser feito no ar)
Lightning Sword: ←↓↙ +Soco (pode ser feito no ar)
Crush Head: SF+ CF (deixa a espada no chão) e SF+ CF (Lança a espada)
Infinity- Love For You: ↓↘→ +SSS (possível emendar dois na seqüência)
The Fantastic Air Combo: Pulo com (SR, CR, SM, CM, SF, CF), ↓+SF no chão, aperte ↑ e faça SR, CR, SM, CM, SF, CF, ←↓↙+SF

PLAYSTATION

TWISTED METAL EX

Carro Extra (Carra palhaço)

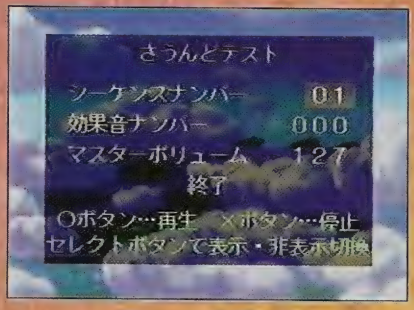
Na tela de seleção de carros, aperte ↑, L1, ▲, →. Você ouvirá um som (Boom!). Agora é só escolher o Sweet Tooth.

Passwords

Moscou	-	O, ▲, X, X, ▲, espaço
Paris	-	espaço, ▲, □, O, O, X
Amazon	-	O, X, ▲, □, ▲, X
New York	-	▲, ▲, X, ▲, X, X
Antártida	-	▲, X, ▲, O, X, □
Holland	-	▲, □, □, X, □, espaço
Hong Kong	-	O, ▲, O, □, □, ▲

PLAYSTATION

DRAGON BALL FINAL BOUT



Sound Test

Ligue o jogo e segure L1, L2, R1, e R2. Aperte Start para sair da animação de abertura e ainda segurando os botões acima aperte: ▲ 9 vezes, X 9 vezes, □ 9 vezes e ○ uma vez.

Você também pode acessar o Sound Test segurando Select e os seguintes botões nesta ordem: R1, R2, L1 e L2, até aparecer a tela de Sound Test.

DICAS DOS LEITORES

MEGA
SONIC AND KNUCLES

Jogar com 1.000 fases de Bonus ineditas em Sonic 1

Coloque o cart Sonic 1 no cart Knucles, quando aparecer a tela com a frase "No Way" segure os botões A, B e C junto, e depois digite as seguintes Passwords abaixo.

Level 50: 4028 3236 9596	Level 550: 3762 4887 0836
Level 100: 5004 0865 7853	Level 600: 4738 2515 9092
Level 150: 3408 2168 2109	Level 650: 2809 5218 6805
Level 200: 4383 9797 0354	Level 700: 3785 2847 5018
Level 250: 5204 0500 2163	Level 750: 4981 1647 0667
Level 300: 3474 0464 2224	Level 800: 3208 2114 3432
Level 350: 4626 9767 0577	Level 850: 4694 0016 8328
Level 400: 2853 9395 4737	Level 900: 2920 9645 2489
Level 450: 4339 7297 9638	Level 950: 4116 8444 8142
Level 500: 5358 4423 5191	Level 1000: 5092 6073 6399

Reginaldo B. Gervasio
Osasco - SP

PLAYSTATION
RESIDENT EVIL

Options

A qualquer momento do jogo, aperte Start e Select simultaneamente e você entrará na tela de options. Aí é só regular a configuração do controle, mexer no som e outras coisinhas a mais.

Carlos Eduardo de Souza Costa
Porto Alegre - RS

PLAYSTATION
TIME COMMANDO

Passwords

3ª fase - ZLLCQUHB
4ª fase - NXLPWVAO
7ª fase - KMSPCUKW
9ª fase - YXEBQXJJ

Bruno G. dos Santos
Salvador - BA

SUPER NES
MARVEL SUPER HEROES IN WAR OF THE GEMS

Passwords para ir direto aos chefes

1 - VG7RL 2 - WCMYL
La2LC J12x2

Edmar de Souza Prado

HYPER GAMES
Nintendo 64 Saturn Playstation
Sega CD 3DO
Super NES Mega Drive Game Gear
Game Boy Master System
PC Games
Possuímos Técnicos Especializados em Alinhamento e Recondicionamento de Canhão de Playstation
R. 12 de Outubro, 58 - loja 15
Lapa - São Paulo - SP
Tel: 260-1393 Fax: 261-1020

Locação e playgame de:
SATURN, SUPER NES, PLAYSTATION, MEGA, NEO GEO & NINTENDO 64
ARCADES: Mortal Kombat4, Marvel Super Heroes vs. Street Fighter
GON GAMES
LOCADORA
Locação de CD's Musicais
Grande acervo de Games & CD's
PRONTA ENTREGA
OS MELHORES VÍDEOS/FILMES DA CIDADE
Breve CD ROM
Trav. Tupinambás, 262 Fone: (091) 222-6777
CEP 66025-610 Belém - Pará

Tilt's Game Locadora
TILT'S 1
Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L. - Vila Sônia
Tel.: (011) 843-9021
TILT'S 3
Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 - Saúde
Tel.: (011) 5583-3468
TILT'S 5
Praça da Liberdade, 141 Loja 8 - Liberdade
Tel.: (011) 278-9714 Ramal 338

• Master System • Playstation
• Neo Geo CD • Game Gear
• Mega Drive • Game Boy
• Super NES • PC Engine
• Playdia • Nintendo 64
• Nintendo • Neo Geo
• Jaguar • Saturn • 32X • 3DO

• SALÃO DE JOGOS
• VENDAS • LOCAÇÕES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Para anunciar ligue: (011) 3641 - 0444

NINTENDO 64

MACE: THE DARK AGE

Change Colors

Para mudar a cor do seu personagem, segure qualquer botão C enquanto o jogador é selecionado. Para confirmar, aperte o botão de esquiva e A ou B para começar o jogo.

Level Select

Para escolher um estágio em particular, vá para a foto do personagem na tela de seleção de personagens e aperte START quatro vezes. Então você escolherá este estágio.

Jogue como Grendal

Começando em dois jogadores, o primeiro jogador deve ter três vitórias. Então na tela de seleção de personagens da próxima luta vá para The Executioner e segure START. Grendal aparecerá. Continue a segurar estes comandos e aperte o botão de ataque para selecioná-lo. Agora você controla a fera conhecida como Grendal!

Jogue como Pojo

Para ser POJO, você deve executar o fatal de TARIA no modo de um jogador (e continuar) ou no modo de dois jogadores. Então, na tela de seleção de personagens da próxima batalha, vá para TARIA e segure START. POJO vai aparecer-pressione o batão de ataquepara seleconá-la.

Estágios Secretos

Para ativar cada batalha secreta, vá para cada personagem listado abaixo e dê um toque no START apos cada um. Então vá para o lutador desejado e selecione normalmente. Todas são para o mode de dois jogadores, exceto o Random A.I.

Battle	Characters
Castle	Mordus Kull, Taria, Ragnar
Big Noggin	Ragnar, Al' Rashid, Takeshi
Micronaut Mode	Takeshi, Al' Rashid, Ragnar, Xiao Long
Random A.I.	Hell Knight, Xiao Long, Dregan, Namira
Speed Grid	Ichiro, Xiao Long, Koyasha
San Fran Rush	Xiao Long, Al Rashid, Koyasha
Macchu Picchu	Namira, Koyasha, Taria
Miniature Golf	Koyasha, Mordos Kull, Takeshi

Jogadores Cabeçudos

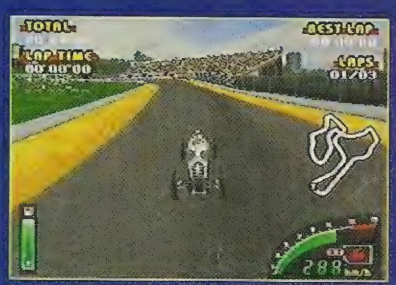
Para ativar o Modo Cabeçudo simplesmente ilumine e aperte Start nesses três personagens na seqüência: Ragnar, Al' Rashid and then Takeshi.

Jogadores Anões

Ilumine e aperte Start em cada um desses quatro personagens: Takeshi, Al' Rashid, Ragnar e Xiao Long.

PLAYSTATION

INDY 500



Carros e circuitos secretos

Na tela de apresentação, aperte: O, X, ▲, □, O, X, ▲, □, C, X, ▲, □ e você ouvirá o som do ronco de um motor . Então entre na tela de seleção de modos e você terá novos carros e circuitos.

Drag racing course

Na tela de seleção de modos, mova o cursor para "QUALIFY"e segure L1, L2, R1, R2 e START. Para o modo de dois jogadores,entre com o mesmo código na tela de seleção de handcap.

Mude a Visão

Durante o replay, segur o SELECT e aperte quaquer um desses botões para novas visões: L1, L2, R1, R2, ▲, □, X.

GAME SHARK

SATURN

NORSE BY NORSEWEST

Master Code .. F6000914 C305
..... B6002800 0000
Energia infinita - Baleog
..... 16073B9A 0003
Energia infinita - Erik
..... 16073B7E 0003
Energia infinita - Olaf
..... 16073BB6 0003

CYBERBOTS: FULL METAL MADNESS (Japanese)

Master Code .. F6000914 C305
..... B6002800 0000
Energia infinita - Player 1
..... 160D0024 0098
Player 1 sem energia
..... 160D0024 0000
Energia infinita - Player 2
..... 160D0318 0098
Player 2 sem energia
..... 160D0318 0000
Barra de Power no máximo P1
..... 160D02CA 3F00
Player 1 sem barra de Power
..... 160D02CA 0000
Barra de Power no máximo P2
..... 160D05BE 3F00
Player 2 sem barra de Power
..... 160D05BE 0000

TERRA CRESTA 3D (Japonês)

Master Code F6000914 C305
..... B6002800 0000
Vidas infinitas ... 1606297A 0002
F's infinitos 1606297E 0003
Spaceships sempre lá
..... 1607537A 0003

SONIC JAM (Japonês)

Master Code ... F6000914 C305
..... B6002800 0000
Vidas infinitas .. 160FFE12 0300
Sempre ter 99 Rings
..... 160FFE20 0063

STREET FIGHTER COLLECTION

Master Code .... F6000924 FFFF

Super Street Fighter II [Nota 1]
Energia infinita p/ Player 1
..... 1602A9DC 0090
Energia infinita p/ Player2
..... 1602AD48 0090
Barra de Super infinita p/ P1
..... 1602ABEC 3000
Barra de Super infinita p/ P2
..... 1602AF58 3000
1 acerto mata (P1)
..... D602A9DC 0090
..... 1602A9DC 0001
1 acerto mata (P2)
..... D602AD48 0090
..... 1602AD48 0001

Street Fighter Z2 Dash [Nota 1]
Energia infinita p/ P1
..... 1604F01C 0090
Energia infinita p/ P2
..... 1604F41C 0090
1 acerto mata (P1)
..... D604F01C 0090
..... 1604F01C 0001
1 acerto mata (P2)
..... D604F41C 0090
..... 1604F41C 0001
Barra de Super infinita p/ P1
..... 1604F07E 0090
Barra de Super infinita p/ P2
..... 1604F47E 0090
P2 sem barra de Super
..... 1604F47E 0000
P1 é Cammy [Nota 2]
..... 1604F062 1E00

Nota 1: Se dois ou mais códigos forem ativados, eles podem causar mais efeitos de câmera lenta e quebra de gráficos durante o jogo. Os códigos de energia funcionam para ambas as versões, Super Street Fighter II e Super Street Fighter IIx.
Nota 2: Quando você jogar com Cammy no Arcade mode, o jogo irá eventualmente travar, pois Cammy não possui nem final nem texto para chefes, nem mesmo no Gouki Mode! Você pode usar Cammy no Survival Mode.

TECNOFAX GAMES

Assistência Técnica
Acessórios
Compra
Venda
Componentes Nacionais e Importados

Transcodificações
Destravamentos
Consertos
Cabos
Modulador RF
Joystick's

Atendemos todo Brasil via SEDEX
Inclusive para consertos
Aceitamos CREDICARD e Diners

TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Santa Efigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP 01207-000
São Paulo - SP

Ligue
Fone/Fax: (011) 222-1471

GAME SHARK

PLAYSTATION

BIO HAZARD: DIRECTOR'S CUT (Japonês)

Energia infinita 800C51AC 0080
Transformar a faca em Rocket Launcher
..... 800C8784 FF0A
Abrir a maioria das portas ..... 800C86B4 BFDF
..... 800C86B6 CF7E

Bio Hazard 2: Trial Edition

Balas infinitas 800A502C 0F02

WAR GODS

Energia infinita p/ P1 ..... 801CB120 1000
Energia infinita p/ P2 ..... 801CB9A0 1000
Tempo infinito 8009E114 0063
P1 sem energia 801CB120 0000
P2 sem energia 801CB9A0 0000

LETHAL ENFORCERS 1 & 2

Vidas infinitas p/ P1 ..... 80078C3C 0009
Balas infinitas p/ P1 ..... 80078C38 0016
Vidas infinitas p/ P2 ..... 80078C70 0009
Balas infinitas p/ P2 ..... 80078C6C 0016
Créditos infinitos 80078C2C 001D

DRAGON BALL FINAL BOUT (Japonês)

Energia infinita p/ P1 ..... 80072350 0188
P1 sem energia 80072350 0000
Energia infinita p/ P2 ..... 800723CC 0188
P2 sem energia 800723CC 0000
Barra de Power cheia p/ P1 ..... 80072352 00C4
P1 sem barra de Power 80072352 0000
Barra de Power cheia p/ P2 ..... 800723CE 00C4
P2 sem barra de Power 800723CE 0000
7 personagens secretos ..... 8003BB24 FFFF
..... 8003BB26 FFFF

FANTASTIC FOUR

Vidas infinitas p/ P1 ..... 300BA170 0003
Vidas infinitas p/ P2 ..... 300BA171 0003
Energia infinita p/ P1 ..... 800E038C 0040
..... 800E038E 0040
Energia infinita p/ P2 ..... 800E058C 0040
..... 800E058E 0040

MEGA MAN X4

Energia infinita 80141924 2020
Vidas infinitas 80172204 0002
Lightning Web infinita 80141970 3030
Leg Jets infinitos 8014199C 9D00
NOTA: Para o código 4, aperte 'X' para jets off

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES-SUB-ZERO

Vidas infinitas 800D7D48 0009
EXP Máxima ..... 800AD200 ????
Modificador de Experiência ..... 800D7DC4 ????
Ter todos os Spells 800AD200 0F00
..... 800D7DC4 0F00
Energia infinita 800F9FBC 00A6
MP infinito 800F9FBE 00A6
MP infinito (Todos os níveis & Após morrer)
(BPC) ..... .80073764 0000
....80073766 0000
....80073784 0000
....80073786 0000
NOTA. Os códigos de energia e MP infinitos só funcionam no início. Se você morrer eles não mais funcionarão!
NOTA 2. O código 4 usa os códigos 2 & 3 com os modificadores corretos para ter todos os Spells!

ODDWORLD-ABE'S ODDYSEE

99 Escapes 80082170 0063
Zero Casualties 8008216E 0000
Takeover instantâneo ..... .8008213C FFFF

TWISTED METAL EX (Japonês)

Energia infinita p/ P1 ..... 80187BEC 0078
Energia infinita p/ P2 ..... 80188400 0078
Habilitar Sweet Tooth 30180BF0 0001
Habilitar Minion 30180BF1 0001

MARVEL SUPER HEROES (Japonês)

Energia infinita p/ P1 ..... 80091FE4 0090
P1 sem energia 80091FE4 0000
Energia infinita p/ P2 ..... 80092214 0090
P2 sem energia 80092214 0000

WARCRAFT II

Tides of Darkness

Ouro infinita ..... 800101C4 FFFF
Madeira infinita ..... 80010184 FFFF
Óleo infinito ..... 80010124 FFFF

Human Alliance

Ouro infinita ....80010188 FFFF
Madeira infinita ....800101C8 FFFF
Óleo infinito ....80010208 FFFF

Beyond The Dark Portal

Ouro infinita ..... 800101D8 FFFF
Madeira infinita ..... 80010198 FFFF
Óleo infinito ..... 80010218 FFFF

STREET FIGHTER COLLECTION

DIVIRTA-SE COM A COLEÇÃO DOS MELHORES "STREETS"

Se você já está cansado de dar porradas poligonais e air combos delirantes, chegou a hora de voltar aos bons e velhos tempos de Street Fighter. A Capcom acaba de lançar Street Fighter Collection, a coletânea dos melhores Street Fighters de todos os tempos.

São 3 jogos em 2 CDs. O primeiro CD vem com Super Street Fighter 2 e Super Street Fighter 2 X (SSF2 Turbo nos States) e o segundo vem com Street Fighter Zero 2 Dash (SF Alpha Gold nos States).

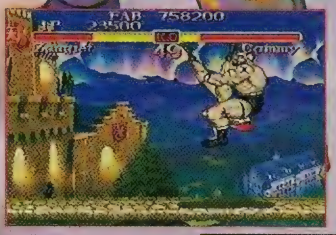
SSF2 foi lançado em 93 nos arcades e ganhou suas versões para Mega e Super NES, já SSF2X foi lançado para arcade em 94 e convertido apenas para 3DO e PC. Agora você tem a oportunidade de jogar estes dois games no Sega Saturn sem nenhuma perda em relação à versão arcade. Os gráficos estão idênticos, desde os estágios até o tamanho dos lutadores. A velocidade também é igual, sendo que SSF2 é meio lento e em SSF2X você opta por 3 velocidades diferentes. O load time entre as lutas é bem curto. As músicas não são Remixes, também estão iguais às do arcade.

SFZ2D é praticamente igual ao SFZ2 já lançado para Sega Saturn, mas com algumas novidades de babar. O game é baseado no arcade Street Fighter Zero 2 Alpha, com novos modos de jogo, uma porrada de personagens clássicos, versão turbinada de outros personagens, alguns novos golpes e maior equilíbrio entre os lutadores. A maior novidade é a aparição da lutadora Cammy de X-Men Vs. Street Fighter como personagem secreta.

Se você procura diversão este é o game certo. Três Street Fighters, o quê mais um fighting maníaco pode querer?

Em SFZ2', deixando a opção Special em On, você não precisa ter níveis na barra de Super para fazer os Super Combos.

Os personagens de SFZ2' em versão SSF2 não têm Super Combos, mas possuem seus golpes antigos.



FICHA TÉCNICA

SEGA SATURN

STREET FIGHTER COLLECTION	
CAPCOM	2 CDS
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.8
SOM	3.5
JOGABILIDADE	4.7
ORIGINALIDADE	1.9
DIVERSÃO	4.3

PROS

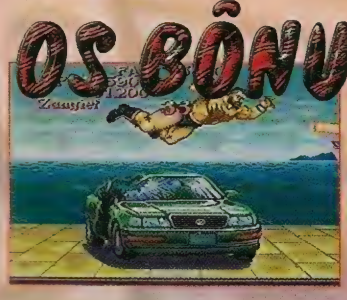
- São três games de luta excelentes
- Os games são bem fiéis ao arcade
- Cammy faz uma presença em SFZ2'

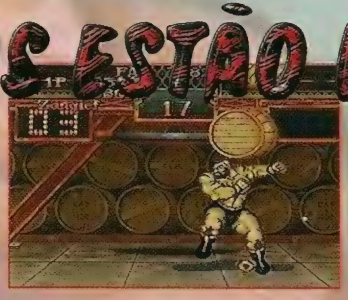
CONTRAS

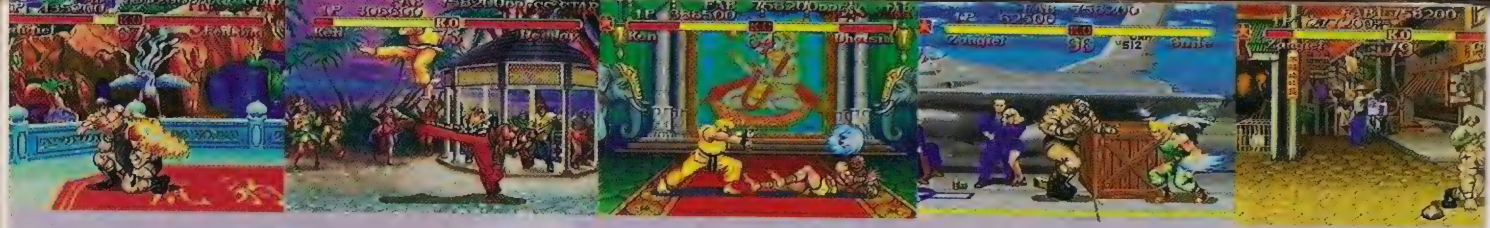
- Você corre o risco de viciar e não parar mais de jogar
- Há alguns Slow Downs, mas nada que incomode

CLAS. FINAL 3.8

OS BÔNUS ESTÃO DE VOLTA







Comandos

X ..... Soco Fraco
Y ..... Soco Médio
Z ..... Soco Forte
A ..... Chute Fraco
B ..... Chute Médio
C ..... Chute Forte

Legenda de Golpes

SR - Soco rápido (fraco)
SM - Soco médio
SF - Soco forte
CR - Chute rápido (fraco)
CM - Chute médio
CF - Chute forte
SS - Dois botões de soco quaisquer ao mesmo tempo
SSS - Os três botões de soco ao mesmo tempo
CC - Dois botões de chute quaisquer ao mesmo tempo
CCC - Os três botões de chute ao mesmo tempo
(c) - Significa que você deve carregar o primeiro comando por dois segundos

OBSERVAÇÕES

Todos os personagens estão com seus respectivos nomes da versão japonesa e aqueles que têm seus nomes diferentes na versão americana, têm o seu nome japonês seguido pelo americano entre parênteses. Por exemplo, o famoso boxeador Balrog é conhecido como M. Bison no Japão, então seu nome está "M. Bison (Balrog)". Os Super Combos só podem ser realizados com a barra de Super cheia. Os golpes publicados podem ser usados tanto para Super Street Fighter 2 quanto para Super Street Fighter 2 X, mas os golpes indicados com um * só podem ser utilizados em SSF2X. Gouki (Akuma) só pode ser usado em SSF2X. Todos os golpes são válidos com o seu lutador à esquerda da tela, se estiver do lado direito, basta inverter os comandos. Confira os truques para o game na seção Pró-Dicas.

Enchendo a Barra de Super

A barra de Super Combo é composta por 48 "pontos". Você pode encher a sua barra de Super desferindo golpes comuns no adversário ou aplicando golpes especiais (acertando ou não). Confira agora quanto cada golpe enche a sua barra de Super.

Geral:
Soco/Chute Fraco defendido: 1 ponto
Soco/Chute Fraco acertado: 2 pontos
Soco/Chute Médio defendido: 3 pontos
Soco/Chute Médio acertado: 4 pontos
Soco/Chute Forte defendido: 4 pontos
Soco/Chute Forte acertado: 5 pontos

Ryu:
Hadouken: 2 pontos
Shoryuken: 7 pontos
Tatsumaki Senpukyaku: 6 pontos

Ken:
Hadouken: 2 pontos
Shoryuken: 8 pontos
Tatsumaki Senpukyaku: 6 pontos
New Kicks: 6 pontos

E. Honda:
100 Hand Slap: 6 pontos
Sumo Head Butt: 9 pontos
Butt Slam: 9 pontos
Ohicho Throw: 12 pontos

Chun Li:
Lightning Kick: 4 pontos
Kikouken: 5 pontos
Jumping Lightning Kick: 8 pontos
Spinning Bird Kick: 8 pontos

Blanka:
Eletricity: 5 pontos
Sliding Punch: 5 pontos
Cannon Ball: 7 pontos
Vertical Cannon Ball: 7 pontos
Back Step Rolling: 7 pontos

Zangief:
Pile Driver: 5 pontos
Tornado: 6 pontos
Vanishing Flat: 7 pontos
Siberian Bear Crusher: 12 pontos
Pile Driver: 20 pontos
Siberian Suplex: 24 pontos

Guile:
Sonic Boom: 7 pontos
Flash Kick: 8 pontos

Dhalsim:
Yoga Fire: 3 pontos
Yoga Flame: 8 pontos
High Yoga Flame: 7 pontos
Yoga Teleport: 7 pontos

T. Hawk:
Thunder Strike: 6 pontos
The Hawk: 8 pontos
Storm Hammer: 20 pontos

Cammy:
Thrust Kick: 6 pontos
Cannon Drill: 7 pontos
Spinning Knuckle: 4 pontos
Cannonball Jump:
4 pontos (perdido)
9 pontos (arremesso)
9 pontos (Chute)

Fei Long:
Rekka ken: 6 pontos
Rising Dragon Kick: 8 pontos
Triple Axe Jump: 7 pontos

Dee Jay:
Max Out: 4 pontos
Jack Knife: 9 pontos
Double Dread Kick: 8 pontos
Machine Gun Upper: 7 pontos

M. Bison (Balrog):
Dashing Punch: 6 pontos
Dashing Uppercut: 5 pontos
Dashing Low Punch: 6 pontos
Turn Punch: 7 pontos
Shoulder Butt: 5 pontos

Balrog (Vega):
Flying Slash: 5 pontos
Rolling Dodge: 10 pontos
Claw Thrust: 8 pontos
Forward Flip: 10 pontos
Flying Throw: 10 pontos

Sagat:
Tiger Upper/Lower: 3 pontos
Tiger Uppercut: 7 pontos
Tiger Knee: 6 pontos

Vega (M. Bison):
Flaming Torpedo: 6 pontos
Scissor Kick: 6 pontos
Head Stomp: 8 pontos
Flying Psycho Fist: 8 pontos

USANDO A VERSÃO "SUPER" DE SEU PERSONAGEM EM SSF2X

Você pode jogar com a versão "Super" de um personagem, ao invés de jogar com a versão Super Turbo. Isso não dá uma réplica exata dos personagens de SSF2, eles apenas têm alterações para deixá-los mais parecidos com a versão anterior do game. Há duas grandes desvantagens nos personagens "Super", eles não podem usar Super Combos e também não podem anular arremessos. Para compensar, os personagens Super tiram mais energia e possuem alguns movimentos que foram retirados na versão Super Turbo. Para escolher um personagem em versão "Super", escolha o lutador com qualquer botão, então faça uma das seguintes seqüências e aperte Soco Fraco.

Ryu - →→→←
Ken - ←←←→
E. Honda - ↑↑↑↓
Chun Li - ↓↓↓↑
Blanka - ←→→→
Zangief - →←←←
Guile - ↑↓↓↓
Dhalsim - ↓↑↑↑
T. Hawk - →→←←
Cammy - ↑↑↓↓
Dee Jay - ↓↓↑↑
Fei Long - ←←→→
M. Bison (Balrog) - →←←←
Balrog (Vega) - ←→→←
Sagat - ↑↓↓↑
Vega (M. Bison) - ↓↑↑↓

Se o truque entrar corretamente, você ouvirá a voz de seu personagem e ele vai ficar com a cor de roupa original de SSF2. Se você quiser escolher Ken "Super", por exemplo, coloque o cursor sobre ele, escolha-o normalmente com qualquer botão, então aperte rapidamente ←←←→ e finalize com Soco Fraco.

ANULAR ARREMESSOS

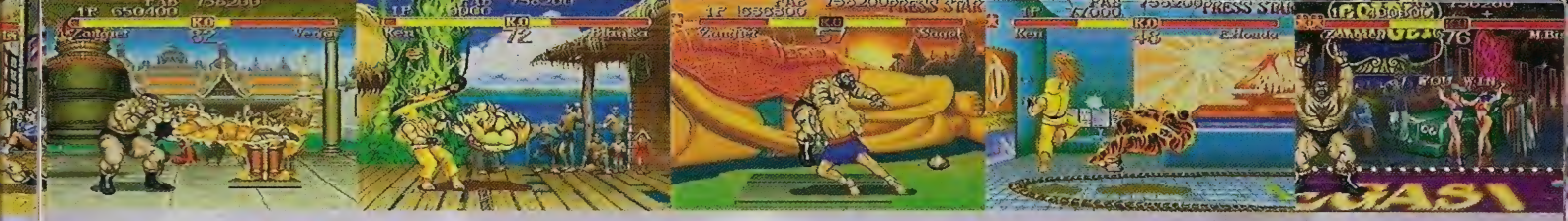
Se você for arremessado, você pode reduzir o dano pela metade ou menos e cair de pé, pronto para contra-atacar. Para isso, você deve apertar Soco ou Chute Forte no exato momento em que o oponente arremessar o seu personagem (só funciona com arremessos comuns, não especiais como o Pile Driver de Zangief). Mas esta manha só funciona se você estiver jogando com um personagem Super Turbo, se você fizer a manha para pegar um personagem "Super", não será possível anular arremessos.

SUPER COMBOS ATRASADOS

Chun Li e E. Honda podem usar uma manha especial para atrasar o Super Combo. Faça o seguinte: encha a barra de Super Combo (logicamente), faça o comando do SC [(c) ←→←→] e fique segurando o último comando, se você soltar o comando não vai funcionar a manha, então quando você apertar o botão correspondente ao Super Combo (chute para Chun Li ou soco para E. Honda) ele será desferido.

LUTE CONTRA GOUKI (AKUMA)

Para encontrar Gouki (Akuma), você deve chegar em Vega (M. Bison) com 1.6000.000 pontos, não importa se você perdeu rounds, pegou continues ou se você enfrentou batalhas contra outro jogador, basta fazer a pontuação necessária e você vai lutar contra Gouki (Akuma) ao invés de Vega (Bison). Uma maneira mais fácil é segurar os três botões de soco juntos ao derrotar Sagat, mantenha segurado até o início da luta contra Vega (Bison) e Gouki (Akuma) virá para enfrentar você.



RYU

***Rushing Punch 1:**
→ + SM
***Rushing Punch 2:**
→ + SF
***2-Hit Air Punch:**
SM (durante o pulo para trás ou para frente)
Hadouken:
↓↘→ + soco
Fire Hadouken:
←↙↓↘→ + soco
Tatsumaki Senpukyaku:
↓↙← + chute
Aerial Tatsumaki Senpukyaku:
↓↙← + chute (no ar)
Shoryuken:
→↓↘ + soco
***Super Combo (Shinkuu Hadouken):**
↓↘→↓↘→ + soco

DHALSIM

Yoga Fire:
↓↘→ + soco
Yoga Flame:
←↙↓↘→ + soco
***High Yoga Flame:**
←↙↓↘→ + chute
Yoga Teleport:
→↓↘ ou ←↓↙ + SS ou CC
***Super Combo (Yoga Inferno):**
←↙↓↘→←↙↓↘→ + soco

E. HONDA

100 Hand Slap:
soco repetidamente
Sumo Head Butt:
(c) ←→ + soco
Butt Slam:
(c) ↓↑ + chute
***Ohicho Throw:**
→↘↓↙← + SF (de perto)
***Super Combo (Super Killer Head Ram):**
(c) ←→←→ + soco

KEN

***New Roundhouse Kick 1:**
↓↘→ + chute
***New Roundhouse Kick 2:**
→↘↓ + chute
***New Roundhouse Kick 3:**
←↙↓↘→ + chute
***New Axe Kick 1:**
↓↘→ + segure chute
***New Axe Kick 2:**
→↘↓ + segure chute
***New Axe Kick 3:**
←↙↓↘→ + segure chute
Air Throw:
→ ou ← + CM ou CF (próximo ao inimigo no ar)
Knee Bash:
→ ou ← + CF (de perto)
Hadouken:
↓↘→ + soco
Tatsumaki Senpukyaku:
↓↙← + chute
Aerial Tatsumaki Senpukyaku:
↓↙← + chute (no ar)
Shoryuken:
→↓↘ + soco
***Super Combo (Shoryureppa):**
→↓↘→↓↘ + soco

BLANKA

***Sliding Punch:**
↘ + SF
***Hop:**
← ou → + CCC
Cannon Ball:
(c) ←→ + soco
Eletricity:
soco repetidamente
Vertical Cannon Ball:
(c) ↓↑ + chute
Back Step Rolling:
(c) ←→ + chute
***Super Combo (Grand Shave Roll):**
(c) ←→←→ + soco

GUILE

***New Forward Kick:**
← ou → + chute forte
***Old Knee Hop:**
← ou → + CR
***Old Backfist:**
→ + SF
Sonic Boom:
(c) ←→ + soco
Flash Kick:
(c) ↓↑ + chute
***Super Combo (Double Flash Kick):**
(c) ↙↘↙↗ + chute

CHUN LI

***Neck Flip:**
↘ + CM
***Back Flip:**
↘ + CF
***Head Stomp:**
↓ + CM (no ar)
Air Throw:
SM ou SF (próximo ao inimigo no ar)
Lightning Kick:
chute repetidamente
***Spinning Bird Kick:**
(c) ←→ + chute (pode ser feito no ar)
***Jumping Lightning Kick:**
(c) ↓↑ + chute
Kikouken:
(c) ←→ + soco
***Super Combo (Lightning Strike):**
(c) ←→←→ + chute

ZANGIEF

***Hopping Gut Crunch:**
← ou → + SM ou SF
Tornado:
SS ou CC (pode andar durante o golpe)
Pile Driver:
360° + soco (de perto)
Siberian Suplex:
360° + chute (de perto)
Siberian Bear Crusher:
360° + chute
***Vanishing Flat:**
→↘↓ + soco
***Super Combo (Final Atomic Buster):**
720° + soco (de perto)

T. HAWK

Storm Hammer:
360° + soco (de perto)
The Hawk:
SS (no ar)
Thunder Strike:
→↓↘ + soco
***Super Combo (Double Mexican Typhoon):**
720° + soco (de perto)

CAMMY

Air Throw:
CF ou SF (próximo ao inimigo no ar)
Cannon Drill:
↓↘→ + chute
Thrust Kick:
→↓↘ + chute
Spinning Knuckle:
←↙→ + soco
Cannonball Jump:
↙↓↘→↗ + soco ou chute
***Super Combo (Spin Dive Smasher):**
↓↘→↓↘ + chute

FEI LONG

***New Forward Kick:**
→ + CF
Rising Dragon Kick:
←↓↙ + chute
Rekka Ken:
↓↘→ + soco
***Triple Axe Jump:**
↙↓↘→↗ + chute
***Super Combo (Rekkuukyaku):**
↓↘→↓↘→ + soco

DEE JAY

Max Out:
(c) ←→ + soco
Double Dread Kick:
(c) ←→ + chute
Machine Gun Upper:
(c) ↓↑ + soco repetidamente
***Jack Knife:**
(c) ↓↑ + chute
***Super Combo (Carnival Hook Kick):**
(c) ←→←→ + chute

M. BISON (BALROG)

Dashing Punch:
(c) ←→ + soco
Dashing Uppercut:
(c) ←→ + chute
***Dashing Low Punch:**
(c) ←↘ + soco
Shoulder Butt:
(c) ↓↑ + soco
Turn Punch:
(c) SSS ou CCC e solte (a força do golpe varia de acordo com o tempo carregado, o mínimo é 1 segundo e o máximo é 50 segundos)
***Super Combo (Dashing Upper Cuts):**
(c) ←→←→ + soco

BALROG (VEGA)

Flying Slash:
(c) ↓↑ + chute, soco
Flying Throw:
(c) ↓↑ + chute, soco próximo ao adversário
Rolling Dodge:
(c) ←→ + soco
Claw Thrust:
(c) ↓↑ + soco
***Forward Flip:**
(c) ↙→ + chute
***Super Combo (Rolling Izuna Backdrop):**
(c) ↙↘↙↗ + chute, soco próximo ao adversário

SAGAT

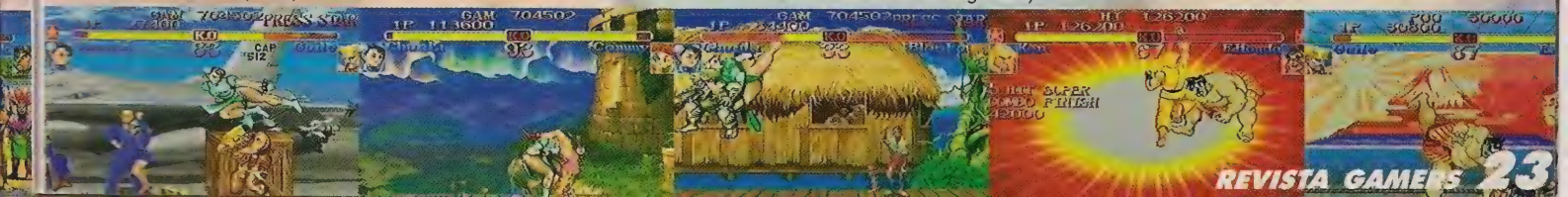
Tiger Upper:
↓↘→ + soco
Tiger Lower:
↓↘→ + chute
Tiger Uppercut:
→↓↘ + soco
Tiger Knee:
↙↓↘→↗ + chute
***Super Combo (Tiger Genocide):**
→↓↘→↓↘ + soco

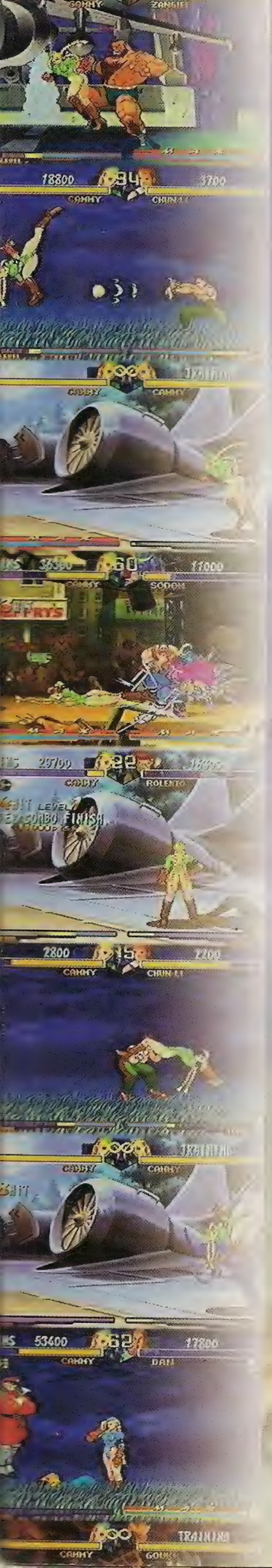
VEGA (M. BISON)

Flaming Torpedo:
(c) ←→ + soco
Scissor Kick:
(c) ←→ + chute
Head Stomp:
(c) ↓↑ + chute, soco
Flying Psycho Fist:
(c) ↓↑ + soco, soco
***Super Combo (Knee Press Nightmare):**
(c) ←→←→ + chute

*GOUKI (AKUMA)

Fireball:
↓↘→ + soco
Air Fireball:
↓↘→ + soco (no ar)
Red Multi-hit Fireball:
←↙↓↘→ + soco
Hurricane Kick:
↓↙← + chute
Uppercut:
→↓↘ + soco
Gliding Teleport:
→↓↘ ou ←↓↙ + SS ou CC
Super Combo:
Não Possui





Comandos

X ..... Soco Fraco
Y ..... Soco Médio
Z ..... Soco Forte
L ..... SSS
A ..... Chute Fraco
B ..... Chute Médio
C ..... Chute Forte
R CCC
L + R ..... Provocação

Legenda de Golpes

SR - Soco rápido (fraco)
SM - Soco médio
SF - Soco forte
CR - Chute rápido (fraco)
CM - Chute médio
CF - Chute forte
SS - Dois botões de soco quaisquer ao mesmo tempo
SSS - Os três botões de soco ao mesmo tempo
CC - Dois botões de chute quaisquer ao mesmo tempo
CCC - Os três botões de chute ao mesmo tempo
(c) - Significa que você deve carregar o primeiro comando por dois segundos

Observações

Assim como nos golpes para SSF2X e SSF2 e como o game é japonês, todos os personagens estão com seus respectivos nomes da versão japonesa e aqueles que têm seus nomes diferentes na versão americana, têm o seu nome japonês seguido pelo americano entre parênteses. Os Super Combos só podem ser realizados com no mínimo um nível na barra de Super. Todos os golpes são válidos com o seu lutador à esquerda da tela, se estiver do lado direito, basta inverter os comandos. Confira o truque para jogar com Cammy e outras dicas na seção Pró-Dicas.

Provocações

A provocação é uma maneira de intimidar ou humilhar o oponente. Basta apertar L + R (ou configurar um botão com o comando Chohatsu e apertá-lo). Não tem jeito de interromper uma provocação e ela só pode ser usada uma vez por round, com exceção de Dan, que pode provocar quantas vezes quiser. Chun Li, Sakura e Sodom podem causar dano a um oponente quando eles provocam.

Arremessos e Anular Arremessos

Se você estiver bem perto do oponente, você pode arremessar ou agarrá-lo (dependendo de seu personagem) apertando → ou ← + SM, SF, CM ou CF. O oponente também pode fazer o mesmo com você, e é possível evitar apertando-se SM, SF, CM ou CF no exato momento em que o inimigo for arremessar o seu personagem, mas não dá para evitar arremessos especiais.

Zero Counters

Um Zero Counter é uma maneira de escapar de ataques facilmente. Quando você bloqueia um ataque do oponente, é possível contra-atacar fazendo um Zero Counter. Basta apertar ←↙↓ + soco ou chute no exato momento em que o ataque do oponente acertar a sua defesa e o seu personagem vai cancelar a defesa e atacar o oponente. Usando soco o contra-ataque é alto e com chute o contra-ataque é baixo. O Zero Counter gasta um nível da barra de Super.

Defesa Aérea

É a habilidade de bloquear no ar. Nem todos os golpes podem ser bloqueados no ar. Você pode bloquear no ar qualquer ataque aéreo, golpe especial aéreo e qualquer tipo de magia. Você não pode bloquear no ar ataques de chão, golpes especiais de chão e Super Combos (exceto o Sonic Break de Nash).

Rolar

Rolar é uma maneira de evitar a queda e contra-atacar rapidamente. Ao ser derrubado, enquanto você ainda está no ar, aperte ←↙↓ + soco e o seu personagem vai rolar, evitando a queda. O soco usado determina a distância que seu personagem vai rolar.

Barra de Super e Super Combos

A barra de Super é uma barra que fica na parte de baixo da tela, ela mede a energia chi acumulada pelo personagem. Esta energia é usada para fazer Super Combos, Custom Combos e Zero Counters. A barra de Super enche um pouco a cada vez que você acerta ou é acertado pelo oponente e também quando você utiliza golpes especiais. O Super Combo é uma série de ataques poderosos que são acompanhados por sombras e tiram uma boa quantia de energia do oponente. Há três níveis na barra de Super, permitindo que se use Super Combos com três níveis de força diferentes. Com um botão você faz o Super Combo no nível 1, com dois botões você faz o nível 2 e com 3 botões ao mesmo tempo você faz o Super Combo no nível 3. Zero Counters usam um nível da barra de Super e os Custom Combos vão gastando a barra conforme o tempo gasto para executá-los.

Custom Combo

O Custom Combo é similar ao Super Combo, pois também é uma série de golpes com sombras que formam um combo. Mas no Custom Combo é você que escolhe os ataques que serão feitos. O Custom Combo é iniciado apertando SF + CF (ou configurar um botão com o comando Oricom e apertá-lo) com pelo menos um nível na barra de Super, assim a barra de Super enche uma barra de tempo que indica quanto tempo você tem para fazer o Custom Combo. Apenas golpes comuns e especiais são permitidos no Custom Combo.

ADON

Golpes Especiais

Jaguar Kick: ↓↘→ + chute
Jaguar Tooth: →↘↓↙← + chute
Rising Jaguar: →↓↘ + chute

Super Combos

JAGUAR ASSAULT: ↓↘→↓↘ - soco, soco ou chute repetidamente
JAGUAR REVOLER: ↓↙←↓↙← - chute

BIRDIE

Golpes Especiais

Bull Head: (c) ←→ + soco
Bull Horn: (c) SS ou CC, solte
Murderer Chain: 360° + soco
Bandit Chain: 360° + chute

Super Combos

BULL REVENGER: ↓↘→↓↘ - soco ou chute
THE BIRDIE: (c) ←→←→ + soco

CAMMY

Golpes Especiais

Cannon Drill: ↓↘→ + chute
Thrust Kick: →↓↘ + chute
Spinning Knuckle: →↘↓↙← - soco
Cannonball Jump: ↓↘→↗ + soco soco ou chute

Super Combos

SUPER SPIN DIVE SMASHER: ↓↘→↓↘→ + chute
BISON CRUSHER: (c) ←→←→ - soco

CHUN LI

Golpes Especiais

Kikoken: ←↙↓↘→ + soco ou ←→ + soco para a versão SSF2
Hyakuretsu Kyaku: chute repetidamente
Tensho Kyaku: (c) ↓↑ + chute
Sen'en Shuu: →↘↓↙← + chute

Super Combos

KIKOSHO: ↓↘→↓↘→ + soco
SENRETSU KYAKU: (c) ←→←→ + chute
HAZANTENSHOKYAKU: (c) ↙↘↗ + chute

DAN HIBIKI

Golpes Especiais

Gadoken: ↓↘→ + soco
Koryuken: →↓↘ + soco
Dankuukyaku: ↓↙← + chute
Rolling Taunt: ↓↘→ ou ↓↙← provocação

Super Combos

SHINKUU GADOKEN: ↓↘→↓↘→ + soco
SUPER SHINY DRAGON: ↓↘→↓↘→ + chute
HISSHO MURAI KEN: ↓↙←↓↙← + chute
SUPER TAUNT: ↓↘→↓↘→ provocação

DHALSIM

Golpes Especiais

Yoga Fire: ↓↘→ + soco
Yoga Flame: →↘↓↙← + soco
High Yoga Flame: →↘↓↙← + chute
Yoga Teleport: ←↓↙ ou →↓↘ + CCC ou SSS

Super Combos

YOGA INFERNO: ↓↘→↓↘→ + soco
YOGA STRIKE: ↓↘→↓↘→ + chute
YOGA REVENGE: →↘↓↙←→↘↓↙← + soco

GEN

Golpes Especiais (Mantis)

Estilo Mantis: SSS
Reverse Dragon: →↓↘ + chute, chute repetidamente
Hundred Punch: soco repetidamente

Golpes Especiais (Crane)

Estilo Crane: CCC
Snake Through: (c) ←→ + soco
Craze Tooth: (c) ↓↑ + chute

Super Combos (Mantis)

TERRIBLE SHADOW: ↓↘→↓↘→ + soco
DEATH CURSE: ↓↙←↓↙← + soco

Super Combos (Crane)

SNAKE BITE: ↓↘→↓↘→ + chute
MAD TOOTH: ↓↙←↓↙← + chute (no ar)

GOUKI (AKUMA)

Golpes Especiais

Dive Kick: ↓ + CM (no ar)
Go Hadoken: ↓↘→ + soco
Shakunetsu Hadoken: →↘↓↙← + soco
Kuchu Hadoken: ↓↘→ + soco (no ar)
Go Shoryuken: →↓↘ + soco
Tatsumaki Zankuu Kyaku: ↓↙← + chute (pode ser feito no ar)
Ashura Senkuu: ←↓↙ ou →↓↘ + CCC ou SSS
Roll: ↓↙← + soco
Hyaku Ki Go Zan: ↓↘→↗ + soco, soco ou chute

Super Combos

MESSATSU GO HADO: →↘↓↙←→↘↓↙← + soco
MESSATSU GO SHORYU: ↓↘→↓↘ + soco
TENMA GOZANKUU: ↓↘→↓↘→ + soco (no ar)
INSTANT HELL MURDER: SR, SR, →, CR, SF (Level 3)

GUY

Golpes Especiais

Kage Sukui + Hayagake: ↓↘→ + chute, chute
Bushin Sempu Kyaku: ↓↙← + chute
Bushin Izuna Otoshi: ↓↘→ + soco, soco
Turn Punch: ↓↙← + soco

Super Combos

BUSHIN GORAI KYAKU: ↓↘→↓↘→ + chute
BUSHIN HASSO KEN: ↓↘→↓↘ + soco, soco repetidamente
BUSHIN RAGE: →↘↓↙←↓↙← + soco (Level 3)

KEN

Golpes Especiais

Hadoken: ↓↘→ + soco
Tatsumakisempuukyaku: ↓↙← + chute (pode ser feito no ar)
Shoryuken: →↓↘ + soco
Roll: ↓↙← + soco
Fake Roll: ↓↘→ + provocação

Super Combos

SHORYU REPPA: ↓↘→↓↘ + soco
SHINRYUKEN: ↓↘→↓↘ + chute, chute repetidamente

ROSE

Golpes Especiais

Soul Spark: ↙↓↘→ + soco
Soul Reflect: ↓↙← + soco
Soul Throw: →↓↘ + soco
Soul Spiral: ↓↘→ + chute

Super Combos

AURA SOUL SPARK: ↓↙←↓↙← + soco
AURA SOUL THROW: ↓↘→↓↘ + soco
SOUL ILLUSION: ↓↘→↓↘ + chute

NASH (CHARLIE)

Golpes Especiais

Handspring: CCC
Sonic Boom: (c) ←→ + soco
Somersault Shell: (c) ↓↑ + chute

Super Combos

SONIC BREAK: (c) ←→←→ + soco,soco repetidamente
SOMERSAULT JUSTICE: (c) ↙↘↙↗ + chute
CROSSFIRE BLITZ: (c) ←→←→ + chute

ROLENTO

Golpes Especiais

Patriot Circle: ↓↘→ + soco (até 3 vezes seguidas)
Mekong Delta Attack: ↓↙← + soco, soco
Mekong Delta Escape: ↓↙← + chute, chute
Mekong Delta Air Raid: SSS, soco
Stinger: →↓↘ + chute, soco ou chute
Quick Jump: ↓↑
Safe Landing: CCC (após pular, perto do chão)

Super Combos

MINE SWEEPER: ↓↙←↓↙← + soco
TAKE NO PRISONERS: ↓↘→↓↘→ + chute

RYU

Golpes Especiais

Hadoken: ↓↘→ + soco
Tatsumakisempuukyaku: ↓↙← + chute (pode ser feito no ar)
Shoryuken: →↓↘ + soco
Fake Fireball: ↓↘→ + provocação

Super Combos

SHINKUU HADOKEN: ↓↘→↓↘→ + soco
SHINKUU TATSUMAKISEMPUUKYAKU: ↓↙←↓↙← + chute

EVIL RYU

Golpes Especiais

Hadoken: ↓↘→ + soco
Tatsumaki Zankuu Kyaku: ↓↙← + chute (pode ser feito no ar)
Go Shoryuken: →↓↘ + soco
Ashura Senkuu: ←↓↙ ou →↓↘ + CCC ou SSS
Fake Fireball: ↓↘→ + provocação

Super Combos

SHINKUU HADOKEN: ↓↘→↓↘→ + soco
SHINKUU TATSUMAKISEMPUUKYAKU: ↓↙←↓↙← + chute
MESSATSU GO SHORYU: ↓↘→↓↘ + soco
INSTANT HELL MURDER: SR, SR, →, CR, SF (Level 3)

SAGAT

Golpes Especiais

High Tiger Shot: ↓↘→ + soco
Low Tiger Shot: ↓↘→ + chute
Tiger Crush: →↓↘ + chute
Tiger Blow: →↓↘ + soco

Super Combos

TIGER CANNON: ↓↘→↓↘→ + soco
TIGER GENOCIDE: ↓↘→↓↘ + chute
TIGER RAID: ↓↙←↓↙← + chute
TAUNT: ↓↘→↓↘→ + provocação

SAKURA

Golpes Especiais

Hadoken: ↓↘→ + soco, soco, soco
Shoken: →↓↘ + soco
Senpuukyaku: ↓↙← + chute
Rising Attack: →↓↘ + chute, soco

Super Combos

SHINKUU HADOKEN: ↓↘→↓↘→ + soco

SHORYUREPPA: ↓↘→↓↘→ + chute
SPINNING LOW KICKS: ↓↙←↓↙← + chute

SODOM

Golpes Especiais

Jigoku Scrape: ↓↘→ + soco
Shiraha Catch: →↓↘ + chute
Butsumetsu Buster: 360° + soco
Daikyo Burning: 360° + chute
Tengu Walk: →↘↓ + chute (ao cair, ainda no ar)
Super Roll: →↘↓ + soco (ao cair, ainda no ar)

Super Combos

MEIDO NO MIYAGE: ↓↘→↓↘→ + soco
TENSHUUSATSU: 720° + soco

VEGA (M. BISON)

Golpes Especiais

Psycho Shot: (c) ←→ + soco
Double Knee Press: (c) ←→ + chute
Head Press: (c) ↓↑ + chute, soco
Somersault Skull Diver: (c) ↓↑ + soco, soco
Bison Warp: ←↓↙ ou →↓↘ + CCC or SSS
Psycho Air Throw: ← ou → + SM (no ar)

Super Combos

KNEE PRESS NIGHTMARE: (c) ←→←→ + chute
PSYCHO CRUSHER: (c) ←→←→ + soco

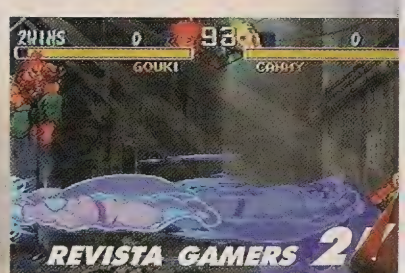
ZANGIEF

Golpes Especiais

Spinning Clothesline: SS
Short Clothesline: CC
Banishing Punch: →↓↘ + soco
Spinning Pile Driver: 360° + soco
Siberian Bear Crusher: 360° + chute (de longe)
Siberian Suplex: 360° + chute (de perto)

Super Combos

FINAL ATOMIC BUSTER: 720° + soco
AERIAL RUSSIAN SLAM: ↓↘→↓↘→ + soco



SAMURAI SHO AMAKU

ALTAS ESPADADAS NO SEGA SATURN

A quarta versão do game de luta com espadas da SNK finalmente chega ao Sega Saturn. Samurai Spirits 4 (Samurai Shodown 4 por aqui e nos States) estava previsto para 2 de outubro e acabou saindo no dia 3, com um dia de atraso (irrisório se comparado a alguns games que vão sendo adiados por meses ou até anos).

São 18 lutadores no total, 12 deles já estavam presentes em SSIII, são eles: Haohmaru, Shizumaru Hizame, Genjuro Kibagami, Kyoshiro Senryo, Ukyo Tachibana, Galford, Hanzo Hatori, Nakoruru, Rimururu, Basara Kubikiri, Gaira Cafein e Shiro Amakusa Tokisada. Além deles, estão de volta Tam Tam (que só apareceu em SS1 e foi substituído por sua irmã Cham Cham em SS2) e Charlotte e Jubei Yagiu (que participaram de SS1 e 2), e ainda tem dois personagens inéditos no mundo de Samurai Shodown, os irmãos Sogetsu e Kazuki Kazama. Sogetsu utiliza as artes da água e Kazuki é um cara mais esquentado, ele luta com a magia do fogo. Para terminar o quadro de lutadores, Zankuro Minazuki vem como o chefão do game e também pode ser selecionado via truque.

No esquema de jogo quase nada mudou em relação à SSIII. Cada lutador continua tendo 2 personalidades distintas: Bust e Slash, cada uma com suas próprias características e golpes. Para garantir uma pancadaria mais duradoura, a SNK dobrou o tamanho das barras de energia. No modo para 1 jogador cada lutador tem um limite de tempo para chegar ao castelo de Amakusa, cumprindo este tempo você enfrenta um Subchefe depois de derrotar Zankuro. E para melhorar ainda mais o game, a SNK adicionou alguns novos golpes, como a Explosão de Raiva, o Rage Dash e o Rage Combo, que tornam a luta muito mais equilibrada. Além disso ainda tem o combo extenso, que nada mais é do que um combo manual a lá MK3 que varia de 14 à 18 hits.

Esta versão para Sega Saturn utiliza o cart de RAM, mas mesmo com o tal cart o game não tem a mesma velocidade da versão Neo Geo, apesar disso a animação continua boa. Os gráficos estão idênticos ao original e a jogabilidade foi melhorada, com alguns golpes mais complexos resumidos ao toque de um simples botão. As músicas são as mesmas da versão Neo Geo CD, mas os efeitos sonoros estão mais graves, no arcade os sons são mais agudos e dão um excelente efeito. O game já tem violência explícita logo de cara, não é necessário fazer nenhum truque para ver sangue no game e ainda tem um menu de opções bem completo.

Se você curte os games da série, vale a pena conferir esta versão para o 32 bit da Sega, apesar da conversão não ter ficado com a mesma fidelidade de SSIII o jogo continua animalesco.

GOLPES COMUNS

Esquiva: AB
Virar para as costas do oponente: →+AB (perto)
Golpe alto: BX (ou C)
Empurrar o inimigo: →+X (de perto)
Puxar o inimigo: ←+X (de perto)
Anular golpe médio de espada: ↓↙←→+Y (com espada)
Pegar golpe médio de espada e arremessar o oponente: ↓↙←→+Y (sem espada)
Bater no inimigo caído: ↘+espada ou ↑+espada
Levantar rolando: ← ou → (com seu lutador caído)
Levantar rápido: ↖ ou ↑ ou ↗ (com seu lutador caído)
Ganhar energia: ↓+espada repetidamente (com seu lutador caído)
Explosão de raiva: ABX (ou R, 1 por luta)
Rage Combo: ABX (ou R) repetidamente (após a explosão de raiva, o número de hits varia de acordo com a quantia de energia queimada)
Rage Dash Attack: BXY (ou L, após a explosão de raiva)
Pegar a arma caída: A ou B (próximo à arma)
Corrida: →→
Deslocamento rápido para trás: ←←
Iniciar combo manual: XY
Combo 1: XY, A, A, A
Combo 2: XY, A, B, X
Combo 3: XY, B, B, X
Combo extenso: XY, →+A, A, B, B, X, X, A, B, X, X, X, X, X
Pow Special: ←→↓+AB (ou Z)

FICHA TÉCNICA

SEGA SATURN

SAMURAI SPIRITS 4	
SNK	CD
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.4
SOM	3.0
JOGABILIDADE	4.4
ORIGINALIDADE	1.8
DIVERSÃO	4.3

PRÓS
- Em termos de gráficos, jogabilidade, personagens e golpes o game ficou fiel à versão Neo Geo
- O modo Practice é excelente para você treinar

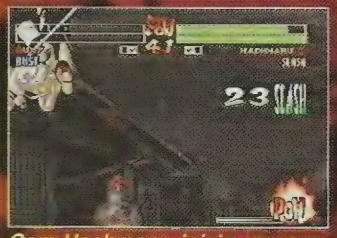
CONTRAS
- Mesmo no modo VS. não é possível trocar de personagem após vencer
- O game ficou mais lento que na versão Neo Geo

CLAS. FINAL 3.6

DOWN 4
SA'S REVENGE

COMANDOS

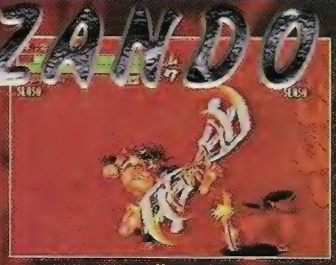
A ..... Golpe Fraco
B ..... Golpe Médio
X ..... Golpe Forte
Y ..... Chute
C ..... Golpe Alto
Z ..... Pow Special
L ..... Rage Dash
R ..... Explosão de raiva, Rage Combo



Com Haohmaru, inicie um combo extenso e, no 13º hit, emende um Pow Special (com a barra de Power cheia) para fazer vários hits e causar muito dano.

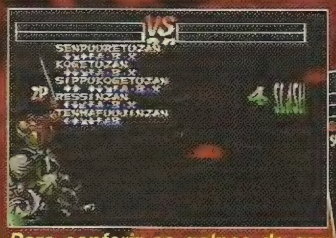
Depois de fazer este super combo com Haohmaru, fique próximo ao inimigo caído e imediatamente quando ele levantar, aplique mais um combo extenso.

Para fazer o fatality, mate o inimigo rapidinho, desfira uma espadada forte no chão e então faça o comando que aparece na tela...



...para estraçalhar de vez com o adversário, fazendo-o em mil pedacinhos. Cada personagem tem um fatality diferente.

Se você estiver tomando um combo muito animal, dá para escapar fazendo a Explosão de Raiva (uma vez por luta).

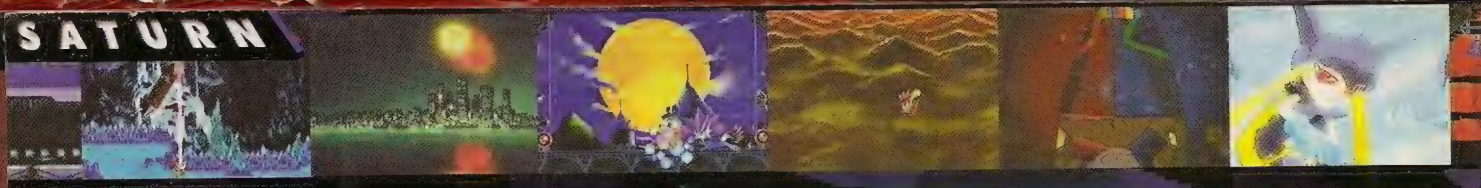


Para conferir os golpes de seu lutador aperte Start para pausar e então escolha a opção Move List.

Para acabar de vez com o seu inimigo, usando Haohmaru, deixe a sua energia no finalzinho, então faça a explosão de raiva (ABX ou R), inicie o combo extenso, no 13º hit emende um Rage Combo (ABX ou R, mais 4 hits), continue o Rage Combo (ABX ou R novamente, 4 hits), espere 1/2 segundo e emende mais um Rage Combo (4 hits extras) e rapidamente faça o Pow Special (Z ou ←→↓ + AB) para finalizar. Resumindo: Explosão de Raiva, XY, → + A, A, B, B, X, X, A, B, X, X, X, X, ABX (R), ABX (R), ABX (R), ←→↓ + AB (Z). Se você quiser, ao invés de usar o Pow Special, dá para finalizar com o Rage Dash (BXY ou L) que também tira bastante energia. Use o Practice para treinar este combo animalíssimo.

DICAS

Depois de escolher o seu lutador, você deverá escolher a personalidade (Bust ou Slash), neste momento, se você escolher com o botão A, vai ter a cor normal de seu personagem e se escolher com o botão B vai acionar a segunda cor. Depois de escolher a personalidade, você escolhe a graduação: no Medium Grade (padrão) o lutador é normal, no Upper Grade seu lutador fica mais rápido e a barra de Pow enche mais rápido, mas você não tem defesa, já no Begginer Grade você pode fazer um combo de 4 hits apenas apertando XY e o Pow Special é acionado com ABXY, mas você não pode realizar a Explosão de Raiva. Faça a Explosão de Raiva de preferência quando seu lutador estiver com pouca energia, pois quanto menos energia você tiver, mais seu Pow vai encher e você só poderá realizar um Rage Combo ou um Rage Dash enquanto a barra de Pow durar. Outra vantagem de se fazer a Explosão de Raiva com pouca energia é que o Rage Dash tira uma quantidade de energia do adversário proporcional à quantidade de energia que você queimou fazendo a Explosão de Raiva. Além disso, com a barra de Pow mais cheia depois de fazer a Explosão de Raiva, você pode obter mais hits com o Rage Combo, basta apertar ABX repetidamente. Você pode realizar a explosão de raiva quando estiver tomando um combo para anular o combo e ainda contra-atacar. Fazendo o combo extenso, que varia de 14 a 18 hits dependendo do lutador, sua barra de Pow fica cheia instantâneamente. Para fazer o Fatality você deve perder o mínimo de energia possível, vencer a luta em menos de 1 minuto sem perder nenhum round e, no segundo round, matar o inimigo com uma espadada forte próximo ao oponente no chão, então basta fazer o comando que aparece na tela e você vai detonar um Fatality animalesco. Para jogar com Zankuro, o último chefe do game, na tela de seleção de personagens do modo VS. ou Practice, basta segurar BXY e apertar o botão A para selecioná-lo. Para conferir os golpes de seu personagem, basta pausar o game e então escolher a opção Move List.



SILHOUETTE MIRAGE

A Treasure (responsável pelo mega sucesso Gunstar Heroes do Mega Drive e de Guardian Heroes do Sega Saturn) juntamente com a ESP (Softhouse não muito conhecida) acaba de produzir um dos mais originais jogos de ação dos últimos tempos (Silhouette Mirage só se parece um pouco com Yuke Yuke Trouble Makers do N64, também da Treasure em parceria com a Enix) com o esquema de jogo bem legal. O seu objetivo é simples, mate tudo o que vier pela frente, para isso você dispõe de armas diferentes (que são compradas ao longo do jogo) e de itens para recuperar energia. O game é basicamente composto por mestres ou seja, fases curtinhas, subchefes e chefes.

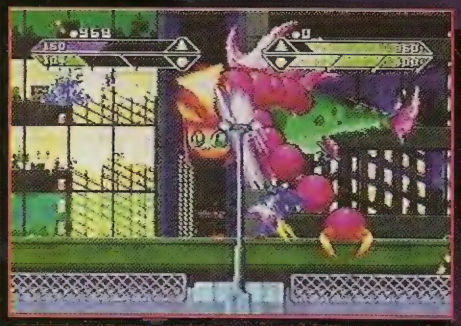
Silhouette Mirage possui gráficos bem simples, em compensação são bem coloridos, podemos comparar com o game Macross (também do Sega Saturn). O som é bem original, para você ter um pouquinho de idéia, o final do jogo é cantado. A diversão é bem legal principalmente quando você pega o dinheiro dos inimigos (enchendo eles de soco). A jogabilidade é animal e os inimigos são a maior baba, tem uns que você nem precisa sair do lugar para detonar, apesar disso o jogo é divertido pra caramba.

Quem gosta de um jogo no estilo ação não vai se decepcionar com Silhouette Mirage, enfim, se você é um admirador de jogos neste estilo, é uma ótima pedida.

DICAS

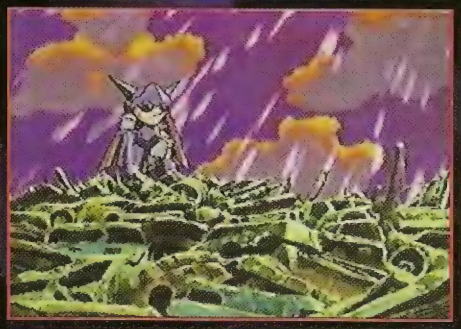
Existem dois tipos de mestres no game, os que morrem com o seu lado Silhouette (vermelho) e os que morrem quando você usa o seu lado Mirage (azul), para saber qual o tipo do mestre, basta pausar o game no meio do desafio e ver o nome escrito na tela. Para conseguir dinheiro, segure o inimigo com o botão A e bata nele para pegar até o último centavo dele. De vez em quando aparecem umas barraquinhas no meio do jogo, nelas você compra (com o dinheiro que você pega dos inimigos) armas e itens para recuperar seu HP e seu MP. Salve sempre o seu progresso no término de cada fase para não ter que jogar tudo de novo depois.

Moose você enfrenta de primeiro chefe, depois você ganha sua companhia até o fim do jogo, ele abre os portais para outros lugares.

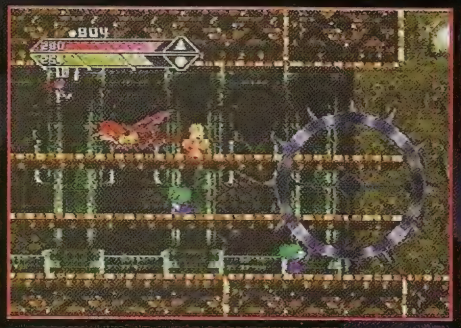


Para detonar Dhumina, fique pulando e atirando no lado direito da tela e destrua as garras.

Delila, o mestre desta fase. Não deixe os inimigos fazerem a sopa com os legumes, fique no lado direito da tela e faça sopa com os inimigos.

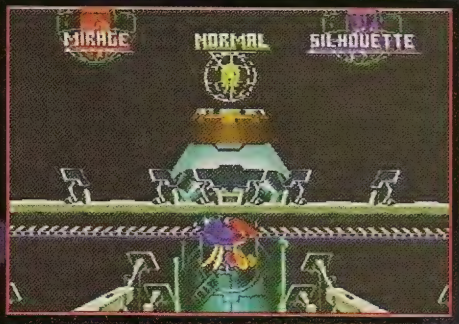


Zofar MT & SP os inimigos mais dificeis porque possuem dois lados, Silhouette & Mirage.

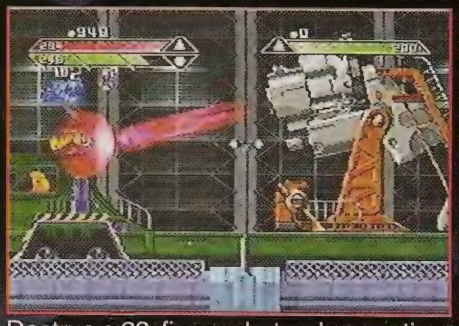


Pegue dinheiro dos seus inimigos, mas fuja rapidamente da roda de espinhos.

Game Over. Veja o final de Shina Nera Shina.



Este é o ultimo chefão do game, não é tão difícil quanto parece ser.



Destrua o 38, fique rebatendo seus tiros Mirage e os Silhouette e pule.

Comandos

A	Defesa
B	Tiro
C	Pulo
A+B+C	Magia
X	Virar
→→ segurado	Corrida
C+C+C	Pulo triplo
↓↓+←←	Ombrada
A segurado ↑ + A	Arremesso para cima
A segurado ↓ + A	Arremesso para baixo
A segurado ↖ + A	Troca de possição
A segurado → + A	Arremessa para frente
Start	Pause / Mostra o tipo do inimigo

FICHA TÉCNICA

SEGA SATURN

SILHOUETTE MIRAGE	
TREASURE	CD
AÇÃO/TIRO	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.1
SOM	4.1
JOGABILIDADE	3.3
ORIGINALIDADE	4.3
DIVERSÃO	3.0

PRÓS

- Um excelente game de tiro, divertido para jogar nos fins de semana em casa, ótimo som uma super mistura que a Treasure criou.

CONTRAS

- Sua jogabilidade é complexa e o sistema de jogo também, demora um pouco para você pegar as manhas.

CLAS. FINAL 3.8

TOP GEAR RALLY

16 OU 64 BIT?

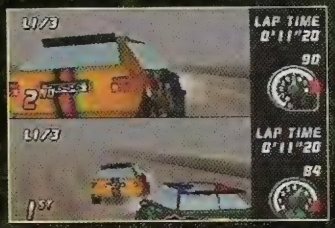
Você já deve conhecer Top Gear, o game de corrida que surgiu no Super NES, lançado pela Kemco, e que fez história no console. Pois agora é a vez do Nintendo 64 ganhar o seu Top Gear, na versão Rally.

Logo na primeira versão para Super NES o game já foi um sucesso absoluto, pois oferecia alta velocidade, muitas pistas e uma excelente diversão. Com o sucesso do original, a Kemco tratou de preparar uma continuação rapidinho: Top Gear 2 veio com mais pistas, mais velocidade e até uma música cantada. Mais tarde, Top Gear 2 ganhou uma versão também para Mega Drive. Não demorou muito e Top Gear 3000 foi lançado para Super NES, com um visual mais futurista e novidades como novas habilidades para incrementar seu carro.

Top Gear Rally quase não sai para Nintendo 64, quando o game estava próximo de ser concluído, faltou verbas para a Kemco e o projeto quase foi cancelado, mas a Midway salvou o game, acelerando a produção e o Boss Game Studio também participou desta missão de salvamento do Top Gear Rally.

As características principais da série são: alta velocidade, competitividade, configuração de seu carro, muitas pistas e músicas detonantes. E Top Gear Rally é exatamente o contrário de tudo isso, a velocidade é muito baixa, principalmente no início do jogo, quando você consegue alguns carros novos a velocidade vai aumentando, mas nem se compara às versões para Super NES. Você simplesmente não tem opção para configurar o seu carro, ou seja, nada de comprar novos motores, caixas de marcha ou pára-choques, você só ganha novos carros após cada estação, e além disso o game ainda não tem Turbo, isso estraga a competitividade, pois se você dá uma capotada, não terá recursos para alcançar o seu adversário, vai ter que ficar torcendo para que ele bata. Ao invés de ter uma tonelada de pistas com traçados diferentes, são apenas 5 pistas (e uma ainda é secreta), só muda as condições climáticas. Para completar, as músicas ficaram muito fracas, alguns arranjos até parecem de Nintendinho, as músicas do Super NES são bem melhores.

Apesar de tudo isso, ainda vale a pena dar uma jogada em Top Gear Rally, mas só contra o computador, não há competitividade para dois jogadores.



Dá para tirar uns rachas animais jogando contra um amigo em tela dividida.

As pistas são pouco variadas, o que facilita que você decore os traçados.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64

TOP GEAR RALLY	
MIDWAY	N/D
CORRIDA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.2
SOM	1.4
JOGABILIDADE	4.2
ORIGINALIDADE	1.0
DIVERSÃO	3.6

PRÓS

- No geral, Top Gear Rally até que é um bom game de corrida

CONTRAS

- Muitos dos elementos que faziam de Top Gear um dos games de corrida mais divertidos de todos os tempos foram deixados de lado nesta versão para 64 bit
- O game é pouco variado

CLAS. FINAL 2.9

DICAS

PISTAS EXTRAS

No Championship Mode, você é premiado com novas estações e variações de pistas. Há cinco pistas, quatro estações, pistas à noite, de dia e inversas. As pistas são Coastline, Desert, Jungle, Mountain e Stripmine. Jungle, Mountain e Stripmine abrem após você acabar certas pistas. As pistas inversas abrem após alcançar um certo total de pontos no campeonato e terminar todas as estações.

STRIPMINE

Para acessar a Strip Mine, obtenha primeiro lugar em todas as corridas na última estação (Season 6). É possível obter uma versão inversa da Strip Mine também.

CUPRA CAR

Termine o terceiro ano (todas as seis estações, incluindo Primavera, Verão, Outono, Inverno, Expert e Professional), e você vai receber o Cupra Car.

HELMET CAR

Se você terminar o Expert Mode na segunda estação, você obterá o Helmet Car e a versão inversa da Strip Mine. O Helmet Car é super estável e rápido (mas o Porsche ainda é mais rápido)

MILK TRUCK

Depois de terminar a primeira estação, você é premiado com a maravilha dos corredores de off-road, o Milk Truck.

BONUS CARS

Novos carros são recebidos cada vez que você termina uma estação.
Você começa com:
1. Type-LD (Lancia Delta)
2. Type-ES (Escort Cosworth)

Nas estações seguintes, você é premiado com estes carros:
Segunda Estação
3. Type-CE (Toyota Celica)
4. Type-IP (Isuzu P)

Terceira Estação
5. Type-M3 (BMW M3)
6. Type-SP (Toyota Supra)

Quarta Estação
7. Type-NS (Nissan GTIR)
8. Type-RS (Ford RS 200)

Quinta Estação
9. Type-PS (Porsche)

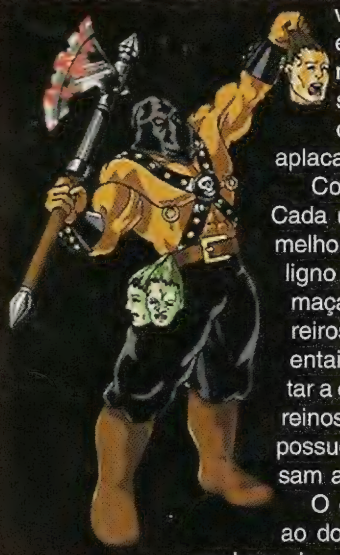
Estação Inversa
10. Milk Truck
11. Helmet Car

A top speed (velocidade máxima) e a acceleration (aceleração) do Porsche são as maiores do jogo.

MACE THE DARK AGE

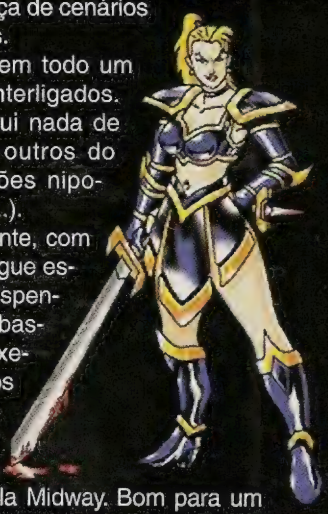
Originalmente produzido para os arcades, mas já visando uma futura versão caseira para o próprio console (talvez por este mesmo motivo o game mostre-se tão fiel nesta versão), MTDA possui algo que apenas agora as softhouses passaram a se preocupar: um bom enredo.

Diz a lenda que sete lordes de toda a Europa se uniram a Asmodeus, um poderoso praticante de magia negra que empunhava a lendária maça de Tanis, assim batizada por possuir a um demônio maior do inferno, em troca de poderes inimagináveis e a promessa de uma vida eterna. Mas claro, o afamado mago concedia tais vantagens a seus aliados em doses limitadas, que jamais poderiam, separadas, aplacar sua supremacia.



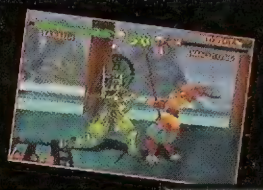
Contudo, uma rebelião se iniciou. Cada um dos sete lordes mandou seu melhor guerreiro para destronar o maligno feiticeiro e apoderar-se da dita maça. A esta uniram-se outros guerreiros a mando dos imperadores orientais, que buscavam meios de evitar a chegada do poder sombrio a seus reinos. E, apesar de tão diferentes, eles possuem algo em comum: todos precisam alcançar a maça de Tanis.

O game está praticamente idêntico ao do arcade, tendo apenas algumas quebras de polígonos e diferenças de texturas. Não houve alteração se falarmos em termos sonoros, de violência ou de jogabilidade, que aliás é bastante semelhante a games como Soul Edge e To Shin Den. A principal diferença entre os citados e este é a presença de cenários repletos de armadilhas e perigos.

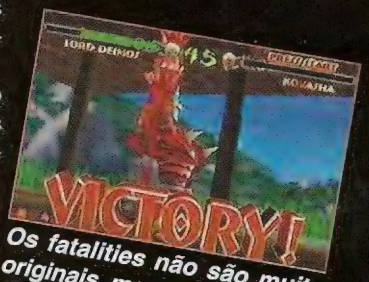


Os personagens possuem todo um enredo elaborado, alguns até interligados. O visual dos mesmos não possui nada de inovador, lembrando bastante outros do gênero (e até alguns super vilões nipo-americanos, como Lord Deimos...).

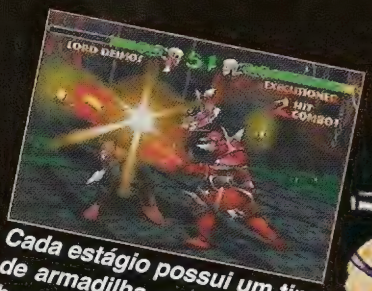
Por fim: MTDA é interessante, com vários personagens secretos, sangue esbanjante, mas peca em algo indispensável: o fator diversão. No início é bastante divertido, mas depois de executados os fatais e descobertos os Special Characters chega a cansar. Não é um bom game para ser disputado em dupla, ponto que deveria ser melhor trabalhado pela Midway. Bom para um ou dois finais de semana chuvosos.



MASSACRANTE

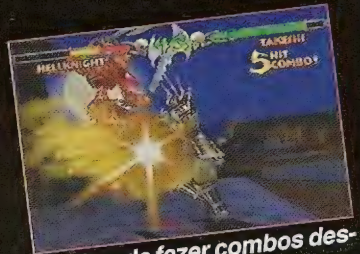


Os fatalities não são muito originais, mesmo assim causam impacto.

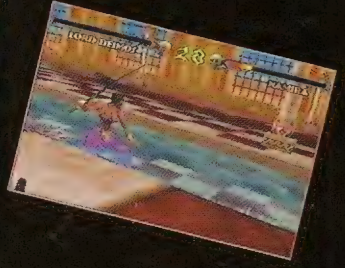


Cada estágio possui um tipo de armadilha que pode acabar com você (ou com seu adversário).

O chefão do game é o grandalhão aí, Grendal, um verdadeiro apelão.



Você pode fazer combos destruidores mesclando golpes normais e especiais.



FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64

MACE THE DARK AGE	
MIDWAY	64 MEGA
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.4
SOM	2.7
JOGABILIDADE	2.9
ORIGINALIDADE	1.7
DIVERSÃO	3.5

PRÓS

- Há uma boa variedade de lutadores e golpes
- Os efeitos visuais são bonitos
- Os estágios são uma atração à parte

CONTRAS

- O som ficou devendo, e muito em relação ao arcade
- Os personagens estão um pouco mais "quadrados" e a animação também perdeu

CLAS. FINAL 2.9

Legenda

AR: Ataque Rápido (◀ ou▼)
AF: Ataque Forte (B ou A)
C: Chute (▲ ou ▶)
Start: Pause
↓↓: Esquiva para baixo (ou R / L + ↑)
↓↑: Esquiva para cima
→→: Corrida (se mantido pressionado) ou avanço rápido (se for apenas um toque)
←←: Recuar rapidamente (ou R / L)
← + R / L: Corrida para trás (exceto Koyasha e Xiao Long)
→ + AF ou AR: Arremesso
↓ + AF: Arremessar objetos
← enquanto caido: Rolar para trás
→ enquanto caído: Rolar para frente
↓ enquanto caído: Rolar para baixo
↑ enquanto caído: Rolar para cima
AR ou AF abaixado quando começar a ser acertado por um especial: Anular Especial
↓ ou → + R / L, e depois ataque: Counter Atack

AL' RASHID

Iniciadores de combos

Dazzle Blades: ← + AF

Combos Básicos

C, AR, C
AF, AF, AR

Encaxáveis em combos

Sand Devil: segure AF, solte
Spinning Uppercut: →, ↓, →, AF
Flashcut left/right: ↓, →, AF ou →, ↓, AR
Flashcut followup: ↓,→+AR depois de acertar flashcut
Air Dive: Pulo, ←,→+AR
Double Chop: AR+AF
Block and Chop: ←+AF
Tornado: →,↓,←+AF
Side Kick: ←,→+C
Side Kick follow-up: →+AF depois de acertar Side Kick

Golpes especias

Blade Tornado: →, ↓, ←, AF
Double Chop: → + AR + AF

Combos avançados

(3-Hits): C,AR,C
(3-Hits): AF,AF,AR
(6-Hits): ← + AF, AF, AR, ← + AR + AF
(7-Hits): ← + AF, segure AF, AR solte AF
(8-Hits): ← + AF, AF, AF, segure AF, AR, solte AF
(9-Hits): ←+AF,AF,AF + segure AF,AR, solte AF
(11-Hits): ← + AF, AF, AF, AR (↓, →, AF) segure AF (↓, → + AR) solte SF

Execution

←, ↓, →, ←, AF (de perto)

LORD DEIMOS

Iniciadores de combos

Iron Fist: ← + AR

Combos Básicos

AF, AF, AR
AF, AF, ↓ + AF, ↓ + AF

Encaxáveis em combos

Soul Kick: ←, →, C
Flame Column: ↓, →, AR
Helli-copter: ←, ↓, →, AF
Face Punch: ←+AR
Reflect: →, ↓, ←+AR
Nuclear Bomb: ←, ↓, →+AR
Home Run: AR+AF
Sword Spin: ←, ↓, →+AF
Stab and Throw: ←+AR+AF, AR
Shoulder Slam: →,→+AF
Quick Sword Upper: ←,→+AF
Kick Down: ←,→+C

Golpes especias

Homerun swing: AR + AF
Mega Thrust: ← + AR + AF (aperte AR quando tiver acertado)

Execution

←, ↓, →, ←, ↓, →, AF
→, ←, ↓, → + AF

Combos avançados

(3-Hits): AF, →, →, AF, ←, → AF
(3-Hits): ←, ↙, ↓, ↘, →, AF, ↓, ↘, →, AR
(3-Hits): AF,↓+AF,↓+AF
(3-Hits): AF,AF,AR+AF
(4-Hits): ← + AR, AF, AF, AR + AF, AR + AF, → + AR + AF
(6-Hits): ← + AR, AF, AF, →, →, AF, ←, →, AF, ←, →, AF
(7-Hits): ← + AR, AF, AF, ←↙↓↘→, AF, ←, →, AF, ←, →, AF

THE EXECUTIONER

Iniciadores de combos

N / D

Combos Básicos

AF, C, AR
AR, AR, AF

Encaxáveis em combos

Hookswing: ←, ↓, →, AF
Corpse Kiss: ↓, →, AR
Devastator: ←, →, AR
Poke: ←+AR
Fireball: ↓,→+AR
Downward Chop: AR+AF
Upper Chop: ←+AF
Strike and Throw: ←, ↓, →+AF
Axe Sweep and Overhead: ↓, ←+AF

Golpes especias

Sweepchop: →, ↓, ←, AF

Combos avançados

N / D
(3-Hits): AR,AR,AF
(3-Hits): AF,C,AR
(4-Hits): AF, C, AR, ↓, ↘, →, AR
(5-Hits): ← + AR, AR, AR, ←, ↙, ↓, ↘, →, AF
(5-Hits): ← + AR, AR, AR, ← + AF
(6-Hits): AR, AR, AF, ←, →, AR, ←, ↙, ↓, ↘, →, AF
(6-Hits):←+AR,AR,AR,AF, ↓, ← + AF
(7-Hits): ← + AR, AR, AR, ←, →, AR, →, ↘, ↓, ↙, ←, AF

Execution

←, ↓, →, ←, ↓, →, AR (de perto)

KOYASHA

Iniciadores de combos

N / D

Combos Básicos

AF, AR, C
AR, C, C

Encaxáveis em combos

Spin Kick: ↓, →, C
Deception: →, ↓, ←, AF
Electric Shuriken: ←, ↓, →, AR
Double Backflip: ←+Esquiva
Lunging Knife: AR+AF
Fire Blast: ↓, →+AR
Double Fire Blast: ↓, →+AR,AR
Rolling Slash: Esquiva + AF
Slide Kick: ←,→+C
Downward Kick: →, ↓, ←+C
Leaping Kicks: ↓, →+C repita mais 2 vezes
Air Flip Throw: ↗, AR+AF ou ↑, →+AR+AF
Low Slash and Upper: →, ↓, →+AF

Golpes especias

Heel Drop: →, ↓, ←, C
Viper Teeth: → + AR + AF

Combos avançados

(3-Hits): AF,AR,C
(3-Hits): AR,C,C
(7-Hits): Pulo + C, AR, C, C, ↓, → + C, ↓,→ + C,↓,→+C
(8-Hits): Esquiva + AF, AF, AF, Spin Kick, Spin Kick, Spin Kick, → + AR + AF
(8-Hits): AF, AR, C, ↓, ↘, →, C ↓, ↘, →, C, ↓, ↘, →, C, ↓, ↘, →, AR, ↓, ↘, →, AR
(11-Hits): AR + AF, AF, AR, C, ←, →, C, Deception, Spin Kick, Spin Kick, Spin Kick, →, ↓, →, AF

Execution

←, →, ←, →, AR (de perto)

MORDOS KULL

Iniciadores de combos

N / D

Combos Básicos

AF, AR, ← + AF
AR, AF, AR

Encaxáveis em combos

Dragonns' Bane: →, ↓, →, AF
Shield Blast: ←, →, AF
Side Kick: ←, →, C
Block and Low Swing: →,↓,←+AR
Stunning Mace: AR+AF
Power Swing: ←+AR+AF
Double Mace Swing: ←, ↓, →+AF
Block and High Swing: →,↓,←+AF

Golpes especias

Block High, Go Low: →, ↓, ←, AR

Combos avançados

(3-Hits): AR,AF,AR
(3-Hits): AF,AR,AR+AF
(3-Hits): AR+AF, ↗+C, AF (juggle combo, very hard)
(3-Hits): ← + AF, ←, →, AF →, ↓, ↘, AF
(3-Hits): ←, ↙, ↓, ↘, →, AF, ↓, ↘, AF
(4-Hits): C, ←, →, C, ←, →, C, ← + C
(6): [AR+AF] [AR,AF] [←,↓,→+AF] [Esquiva+AF]
(7-Hits): AR, AF, AR, ←, →, C, ←, →, C, ←, →, AF, →, ↓, ↘, AF
(8-Hits): AR, AF, AR, ←, ↙, ↓, ↘, →, AF, ←, →, C, ←, →, C, ←, →, C
(10-Hits): AR + AF, pulo com AR, AF, ← + AF, Side Kick, Side Kick, ←, ↓, →, AF, Shield Blast, Dragons' Bane

Execution

↓, ↓, ←, AF (de perto)

NAMIRA

Iniciadores de combos

N / D

Combos Básicos

C, AF, AR
C, C, ← + C

Encaxáveis em combos

Spin Left: ← + AR
Spin Right: ← + AF
Dervish Twirl: AR + AF +C
Double High Slash: ←,AR,AR
Double Low Slash: ←,AF,AF
"Iwa" Slash: AR+AF
Sword Sweep: AF+C
Advancing Slash: →,↓+AR
Splits Kick: ←,→+C
Chop Kick: ↓,→+C
Punt Kick: →,→+C
Fireball: →,←+AR

Golpes especias

Desert Shadow → + AR + AF
Arabesque: ←, →, C

Combos avançados

(3-Hits): C,AR,AF
(3-Hits): C,C,←+C
(2-3-Hits): [↑+C][←,AR,AR] (juggle combo!)
(4-Hits): [Pulo+C][C,C][→,→+C]
(5-Hits): [←,AF,AF] [←,AR,AR] [→,→+C]
(6-Hits) AF, ← + AF, AF, ↓↘→, C, C, AR + AF + C
(9-Hits): [C, AF] [←, AF, AF] [←,AR,AR] [↓,→+C,C] [→,→+C]
(9-Hits) C, AF, AR, ← + AR, AR, AF, ← + AF, AF, AR + AF + C
(10-Hits): [C,AR,AF] [←,AR,AR] [←,AF,AF] [↓,→+C,C] [→,→+C]

Execution

↓, ↓, ←, →, C (de perto)

RAGNAR BLOODAXE

Iniciadores de combos

N / D

Combos Básicos

AR, AF, AR + AF
AF, AR, AR

Encaxáveis em combos

Vallhala Sweep: ←, ↓, →, AF
Frenzy: → + AR repetidamente
Rolling Uppercut: ←, →, C
Rush Chop: AR+AF

Running Headbutt: ←+AR+AF
Spinning Chops: →+AR rápido
Thunder Blast: ←,→+AR
Axe Dive: AR+AF+C
Fake Roll: →,→+C

Golpes especias

Head Rush: ← + AR + AF
Thor's Vengeance: → + AR + AF
Thunder: ←, →, AR

Advanced Combos

(2-Hits): [↗+C][AF] (juggle combo)
(3Hits): AF,AR,AR
(3-Hits): AR,AF,AR+AF
(4-Hits): AR + AF, ←, →, C
(5-Hits): [AF,AR,AR][←,→+C]
(5-Hits): AF, AR, AR, ↓, ↘, →, AF
(6-Hits): AF, AR, AR, ←, →, C

Execution

←, ↓, →, ←, C (de perto)

TAKESHI TSUNAMI

Iniciadores de combos

Steel Waterfall: →, ↓, ←, AF

Combos Básicos

AR, AR, AF
AF, AR, AF

Encaxáveis em combos

Flipping Uppercut: ←, ↓, →, AF
Energy Palm: ←, →, AF
Hop Kick: ←, →, C
Sword Flurry: →+AR rápido
Flame Slash: ↓,←+AF
High Sword: AR+AF
Low Sword: AF+C

Golpes especias

Zen Dodge: Esquiva + AF
Dodge Slash: ← + AR repetidamente

Combos avançados

(3-Hits): AR,AR,AF
(3-Hits): AF,AR,AF
(3-Hits): [↑+C][→ + AR, AR] (juggle combo)
(3-Hits): [←,→+ AF, AF][←, ↓, → + AF]
(4-Hits): [↓, ← + AF][AR, AR][←,↓, → + AF]
(8-Hits): →, ↘, ↓, ↙, ←, AF, ←, →, C, AR, AR AF, ←, →, AF, → + AF, ←, ↙, ↓, ↘, →, AF

Execution

→,↓, ←, ↓, →, AF (de perto)

TARIA

Iniciadores de combos

N / D

Combos Básicos

AF, C, C
AR, AR, AF

Encaxáveis em combos

Flip Kick: ↓, ↘, →, C
Fireball: ↓, ↘, →, AR
Rush Forward: ←, →, AF
Dagger Stab: ←+AR
Twister: →,↓+AR
Fire Blast: ↓,→+AR
Air Fireball: Pulo, ↓,→+AR
Spinning Low Slices: →,↓,←+AF
Reaching Slash: [AR+AF]
Low Reaching Slash: AF+C
Flash Kick: ↓,→+C

Golpes especias

Bladegeyser: →, ↓, AR

Combos avançados

(2-Hits): [↑+C][↓,→+C](juggle combo)
(3-Hits): AF,C,C
(3-Hits): AR,AR,AF
(5-Hits): [← +AR][AR,AR,AF][↓,→+C]
(7-Hits): ←+AR,AR,AR,AF, ←, ↙, ↓, ↘, →+AF, ↓, ↘, →+AR
(7-Hits)←+AR,AR,AR,AF, ←, ↙, ↓, ↘, →+AF, ↓, ↘, →+C

Execution

segure AF e solte (2-3 passos de distância)

XIAO LONG

Iniciadores de combos

N / D

Combos Básicos

AF, AR, C
AR, C, C

Encaxáveis em combos

1.000 Staffs: segure AF e solte
Flying Kick: ←, ↙, ↓, ↘, →, C
Double Backflip: ←+Esquiva
Low Staff Hit: ←,AR
Staff Sweep: ↓,→+AR
Spinning Smash: AR+AF
Sweep/Stomp Combo: →,↓,←+ AF
Staff Uppercut: ←, ↓, →+AF
Block and Kick: →, ↓, ←+C
Mystic Orb: Segure ← , →+AF
Advancing Strike: ←,→+AR

Golpes especias

Mystic Orb: segure ←, →, AF (segure a vitima por 1,5 seg.)
Low-High: →, ↘, ↓, ↙, ←, AF
Overhand : → + AR + AF

Combos avançados

(3Hits): AR,C,C
(3-Hits): [AF,AR,C]
(3-Hits): AF, AR, ←, ↙, ↓, ↘, →, C
(4-Hits): [Segure AF][↑+C][solte AF] (juggle combo)
(4-Hits): AR, C, C, →, ↘, ↓, ↙, ← + C
(6-Hits): [Pulo+C] [AR,C,C] [→,↓,←+AF]
(9-Hits): segure AF, AR, C, (solte AF), AR + AF
(10-Hits): [AF+segure AF,AR,C] [solte AF] [→, ↓, ←+AF]
(10-Hits): segure AF, AR, C, (solte AF), →, ↘, ↓, ↙, ←, AF
(12-Hits): AF (c) Strong, AR, C, solte Strong, ←, ↙, ↓, ↘, →, AR, ↓ + AF, ←, ↙, ↓, ↘, → + AF

Execution

←, →←, →, AF (de perto)

GRENDAL

Iniciadores de combos

N / D

Combos Básicos

N / D

Encaxáveis em combos

Railroad Smash: → + AR + AF
Hand Sweep: →, ↓, ←, AF
Elbow Smash: ←,→+AR
Running Attack: ←+AR+AF
Knockdown: AR+AF
Uppercut Smash: [←, →+AF]
Triple Overhead:[→ +AR + AF, AR + AF, AR + AF]
Fist Sweep: [→,↓,←+AF, AF se acertar]
Shoulder Ram: →,→+AF
Power Stomp: AR+AF+C
Knee: ←+C

Golpes especias

Earth Quake: AR + AF + C
Uppercut: ←, ↙, ↓, ↘, →, AR
Power Hit: ←, →, AF
Super Wind Up: ←, ↓, →, AR
Trip & Hammer: →, ↘, ↓, ↙, ←, AF, AF
Shoulder Ram: →→, AF
Head Ram Followed By a Hit: ←, AR + AF, AF
Railroad Treatment: AR, AF, AR + AF, AR + AF

Combos avançados

(6-Hits): AR, AR + AF, AR + AF, AR + AF, →, ↘, ↓, ↙, ←, AF, AF
(7-Hits): ←+AF, AF, ←, →+AR, AR, →+AR+AF,AR+AF,AR+AF

Execution

↓, ↓, ←, →, **C**

HELL KNIGHT

Iniciadores de combos

N / D

Combos Básicos

AF, AF, AR
C, AF, AF

Encaxáveis em combos

Tail Swipe: ↓, → + AF
Tailblast: ↓, → + AR
Double Chop: ←+AR+AF
Flame Columns: ←,→+AR
Big Upper: AR+AF
Block and Low Strike: →,↓,←+AR
Block and High Strike: →,↓,←+AF
Double Axe Ram: ←,→+AF
Axe Grab: ←,↓,→+AF
Kick Down: ←,→+C

Golpes especias

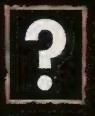
Two Chops: ←, AR + AF
Block High Chop: →, ↘, ↓, ↙, ←, AR

Combos avançados

(3-Hits): AF,AF,AR
(3-Hits): C,AF,AF
(6-Hits): [AF,AF,AR] [↓,→+AF,AF] [↓,→+AR]

Execution

←,↓,→,←+C



POJO

Iniciadores de combos

N / D

Combos Básicos

N / D

Encaxáveis em combos

Egg Launch: Pulo, AR+AF
Jumping Peck: AR+AF
Flying Peck: →+AR+AF
Running Charge: ←,→+AR
Flying Scratch: ←,→+C
Atomic Blast: AR+AF+C

Golpes especias

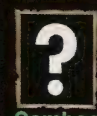
Egg Launch: pule e aperte AR e AF
Charge: ←, → + AR
Explosion: AR + AF + C
Jump Kick: →, ↘, ↓, ↙, ← + AF

Advanced Combos

(2-Hits): C,C
(3-Hits): AR,AR,AF
(3-Hits): AF,AF,AR
(4-Hits): AR, AF, AR, AR + AF + C

Execution

→, →, →, →, →, C



SIR DREGAN

Iniciadores de combos

N / D

Combos Básicos

N / D
AR, AR, AF
AF, AF, AR

Encaxáveis em combos

Spin Skin: segure AF e solte
Shield Slam: ←, →, AF
Uppercut: →, ↓, →, AF
Block and Low Strike: →,↓,←+AR
Evil Strike: AR+AF
Skull Ball: ↓,→+AR
Spin Kicks: Segure AF e solte
Block and High Strike: →,↓,←+AF
Low Kick: ←,↓,→+C
Leg Drop: ←,→+C
Kick and Pounce: AF+C

Golpes especias

Spine Cruncher: → + C
Shinsplitter: ←, ↓, →, C
Head Ache: ↓, →, AR

Combos avançados

(3-Hits): AR,AR,AF
(3-Hits): AF,AF,AR
(9-Hits): [Segure AF] [AR,AR] [solte AF] [→,↓,→+AF]

Execution

→, ↘, ↓, ↙, ←, ↓, ↘, →, C
→,↓,←,↓,→+C (de perto)

ICHIRO TSUNAMI

Iniciadores de combos

N / D

Combos Básicos

N / D

Encaxáveis em combos

N / D

Golpes especias

N / D

Combos avançados

N / D

Execution

N / D

WAR MECH

Iniciadores de combos

N / D

Combos Básicos

N / D

Encaxáveis em combos

N / D

Combos avançados

N / D

Golpes especias

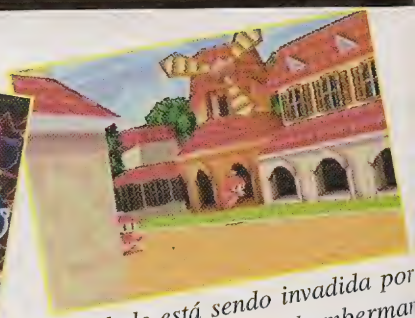
N / D

Execution

N / D

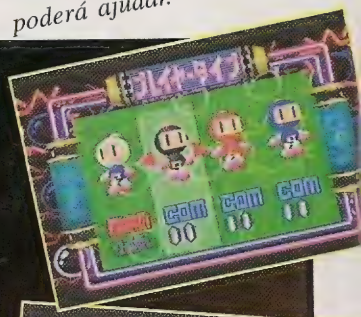
BAKU BOMBERMAN

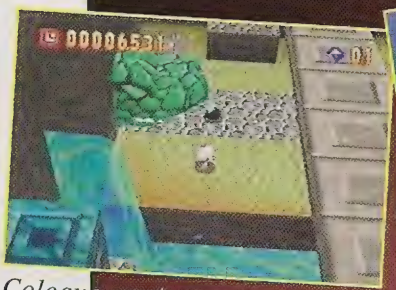
Aqui você escolhe o campo de batalha, onde acontecerá uma verdadeira explosão.



A cidade está sendo invadida por malfeitores, e só um bomberman poderá ajudar.

A Hudson acaba de estrear na plataforma de 64 bit, e como não poderia de ser, o seu super mascote Bomberman está presente para enlouquecer a galera. Dois gêneros compoem o game, o modo Battle já conhecido e o totalmente novo modo a lá aventura, é o que melhor se destaca no game. Como a moda agora é jogos em 3D e a Hudson não é boba, deixou Bomberman uma cara nova, saindo um pouco de seu estilo Battle e se concentrando mais no Story Mode que está realmente demais, deixando o game mais variado e bem mais divertido. Os gráficos totalmente em 3D ficaram na medida certa, bem leves e simples. O som ficou muito simples comparando com o Bomberman do Saturn que destrói. A jogabilidade muito boa não complica na hora de sair jogando. Então pegue os joysticks e manipule uma verdadeira bomba humana.





Coloque aqui uma bomba para passar ao outro lado.

Pise aqui para ativar mais um cristal.

FICHA TÉCNICA

BAKU BOMBERMAN	
HUDSON	N / D
AVENTURA	1 A 4 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.7
SOM	3.0
JOGABILIDADE	3.4
ORIGINALIDADE	2.5
DIVERSÃO	3.5

PRÓS

- Uma boa idéia ao inventar o modo aventura para Bomberman

CONTRAS

- O modo Battle não está tão legal como os anteriores

CLAS. F

3.

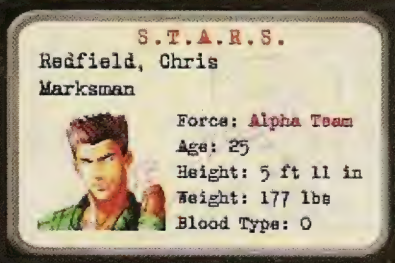
UMA VERDADEIRA BOMBA!

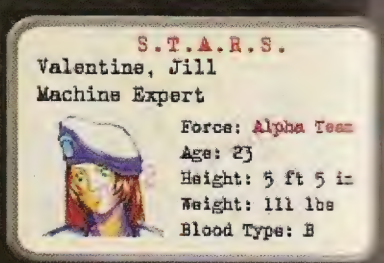
Em todas as bancas do Brasil só dá GAMERS!

Cards para colecionar
Dicas super animais
E tudo sobre video games

BIO HAZARD

Director's Cut





Muito bem! Você já está de saco cheio de esperar a segunda versão de Bio Hazard (Resident Evil nos States) e como o game só sai no início do próximo ano, a Capcom resolveu dar uma amenizada na espera e lança Bio Hazard Director's Cut, e o melhor de tudo, o jogo vem acompanhado de um CD demo "jogável" de Bio Hazard 2 para matar as lombrigas (no qual você só pode jogar com Leon Scott Kennedy e pode entrar e vasculhar o Raccon Police Department), além de outro demo jogável de Rockman Neo e um demo (não jogável) de Breath of Fire 3 (veja nesta edição). O game é dividido em três modos de jogo: Original, Begginer e Arranged. O original é a primeira versão do game (Bio Hazard) o modo Begginer equivale à versão americana e por último (mas não menos importante) a versão Arranged que ficou animal, todos os principais itens foram trocados de lugar, a localização de alguns inimigos foi modificada e o jogo está bem mais difícil que o Original e o Begginer. O suspense continua o mesmo, com um som de arrepiar até cabelo de careca. O fator gráfico quase não foi alterado, não ser pelos novos e diversos ângulos de visão que foram acrescentados especialmente na versão Arranged. E nós da Gamers que não marcamos bobeira já descolamos uma super estratégia do modo Arranged para você não ficar na mão.

Se você é um fã de Bio Hazard (se não for ainda vai ser), não pode perder este super lançamento da Capcom.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT	
CAPCOM	2 CDS
ADVENTURE	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.5
SOM	3.1
JOGABILIDADE	3.5
ORIGINALIDADE	2.5
DIVERSÃO	3.0

PROS

- Todos os itens foram trocados de lugar na versão Arranged
- O suspense aumentou
- São três jogos em um e o CD demo é animal

CONTRAS

- Poderia existir inimigos novos
- O CD demo de Bio Hazard 2 poderia ser um pouco mais longo
- Os finais poderiam ser diferentes

CLAS. F 3.

DICAS

Salve seu progresso sempre que possível. Carregue apenas um tipo de arma com bastante munição. Quando encontrar itens muito específicos, guarde-os no baú mais próximo. Tente combinar suas herbs para elas ficarem mais fortes e evite gastar munição à toa (desvie dos inimigos sempre que possível).

COMANDOS

X ..... Abrir portas, examinar, atacar
□ ..... Correr
R1 ..... Empunhar arma
Start ..... Ativar menu
↑ ..... Andar para frente, empurrar objetos
↓ ..... Andar para trás

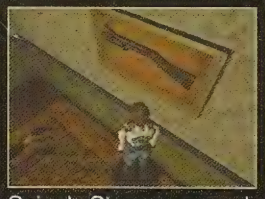
DEBULHADO (novamente)

O game começa na Main Hall. Depois da conversa fiada siga Barry até a sala de jantar. Enquanto ele examina o sangue no chão entre na porta à direita da lareira, siga para a esquerda, encontre o primeiro zumbi do jogo (o que acabou de matar Kenneth) e pegue dois clips no defunto. Volte para a Main Hall, dê uma volta por trás da escada e Barry lhe dará o Lockpick, uma chavinha que abre gavetas e algumas portas.

Suba as escadas da Main Hall e vire para a direita. Entre na segunda porta e dê uma verificada em Forest, ele foi zumbificado, mate-o e pegue com ele a Bazooka e a Armor Key. Saia e encontre Barry, ele lhe dará a Acid Rounds para a Bazooka. Desça para a Main Hall, entre na porta dupla azul e empurre a escadinha para pegar o mapa em cima da estátua. Empurre o móvel e entre na salinha (cuidado com dois zumbis aparentemente mortos no chão). Pegue um Ink Ribbon na estante, volte para a sala da estátua e entre na porta usando o Lockpick.

Saia correndo, pois dois cachorros quebrarão a janela, entre na próxima porta. Se você preferir pode voltar e matar os cachorros para pegar um clip empurrando o móvel. Vá andando pelo corredor, a primeira porta é o banheiro (tem um clip lá). Siga até o final do corredor e entre na porta dupla, mate uns zumbis e entre na porta azul, mate mais dois zumbis e entre na porta à direita da escada.

Esta sala (que vamos chamar de Storeroom) tem um baú, onde você pode armazenar seus itens e uma máquina de escrever onde você salva seu progresso usando o item Ink Ribbon. Pegue a Broken Shotgun no chão da Storeroom.



Saia da Storeroom e volte por onde você veio até chegar à porta dupla. Entre na porta vermelha em frente, mate três zumbis, pegue a shotgun na parede e coloque a Broken Shotgun no lugar.

Vá para o corredor onde fica a porta que dá acesso ao corredor da Storeroom e entre na porta da esquerda na sala dos quadros. A seqüência a ser seguida é: B, D, E, C, A, F, sendo que o quadro A representa o segundo quadro do início do corredor. Após fazer a seqüência, vá até o quadro do final do corredor e verifique o quadro para conseguir o Wind Crest. Saia e vá para o corredor da Storeroom. Suba as escadas, mate os zumbis e entre na porta do final do corredor à direita. Ache a pequena biblioteca, arquive o Botany book. Volte. Sem descer a escada vá para a esquerda e entre na sala com a cabeça de alce na parede.

Nesta sala há duas portas, na da esquerda se encontra um escritório. E na da direita temos um quarto. No escritório verifique o quadro com besouros e acione o switch para a água do aquário descer. Empurre o aquário e depois empurre o armário para pegar a um pedaço da Moon Crest.

Leia a carta sobre a escrivaninha e pegue um Ink Ribbon no avental. No caminho para a sala oposta um zumbi irá se meter à besta com você. Sapeque ele e entre no quarto. Pegue um clip sobre a cama, uma Red Herb no chão e o Lighter (isqueiro) na estante.

Saia da sala com a cabeça de alce e siga para a direita. Entre na sala da lareira e use o Lighter para conseguir o mapa do segundo andar (não esqueça de pegar um Green Herb no chão).

No corredor do banheiro entre nesta porta, e tomando cuidado com os cachorros.....

.....pegue várias Herbs e a Chemicalls (veneno para matar a planta na Green House).

Vá para o segundo andar (pela escada em frente à Storeroom) e entre na porta do final do corredor à direita. No corredor em forma de U entre na porta dupla verde. Empurre as estátuas para cima dos ralos e aperte o botão no meio da sala para pegar o Wood Emblem.

Vá para o corredor onde você viu o primeiro zumbi no jogo e entre na sala do piano. Empurre o armário para pegar a partitura e use-a no piano. Entre na passagem secreta e troque o Wood Emblem pelo Gold Emblem. Vá para a sala de jantar e coloque o Gold Emblem sobre a lareira para pegar a Blue Jewel atrás do relógio.

Suba para o segundo andar (sobre a sala de jantar), mate dois zumbis e empurre a estátua neste vão para baixo, mas deixe para pegar a Star Crest depois. Entre na porta à direita, mate (ou tente desviar) de três zumbis e desça as escadas. Entre na primeira porta à direita (onde vamos chamar de Storeroom 2), cure-se, salve seu progresso, pegue a blue jewel e vá para o final do corredor entrando na penúltima porta.

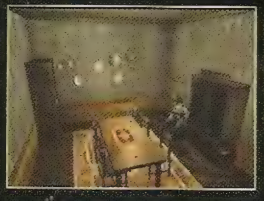
Pegue a colt aqui, mais um clip e uma caixa de Shells.

Siga para o próximo corredor e entre na sala do tigre. Use a blue jewel e pegue a Shield Key.

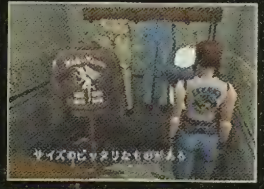
Aqui só tem um clip na cama, o diário do dono da casa e uma caixa de Shells no armário de onde sai o zumbi.

Ainda na sala do corredor do tigre, use a Chemicalls na planta da Green house. Pegue o Sun Crest no escudo e Herbs pelo chão.

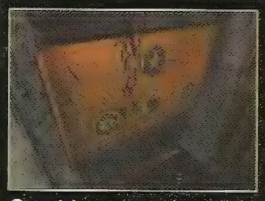
Siga para o corredor em forma de U (em cima da Storeroom) para encontrar Richard, mas vá pela sala de jantar e pegue o Star Crest da estátua quebrada no chão. Richard foi envenenado, após falar com ele vá até a Storeroom 2 e pegue o antídoto. Na volta ele vai morrer, mas lhe dá o rádio. Além disso ele tem dois clips em seu corpo.



Siga para a próxima porta, mate dois zumbis, vire para a esquerda, entre em uma pequena sala, use a Lighter no candelabro, pegue um Ink Ribbon, um clip e empurre a estante para pegar uma Fire Round para a Bazooka. Saia e siga adiante. Chegou a hora de enfrentar a cobra, o esquema é fácil, simplesmente fuja, pegue o pedaço do Moon Crest no canto da tela, uma caixa de shells e saia. Provavelmente você será atingido pela cobra, se isso acontecer, você ficará envenenado, mas não se preocupe. Barry lhe levará para a Storeroom 2.

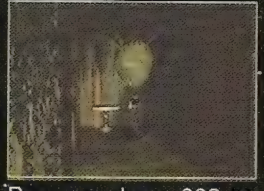


Você já pode trocar de roupa se quiser, basta ir para a porta ao lado da porta dupla azul da Main Hall (tomando cuidado com os zumbis) e escolher entre dois modelitos.

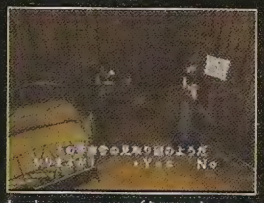


Combine os pedaços do Moon Crest, pegue os outros três Crests e coloque-os na placa que fica no corredor que dá acesso à saída da mansão (na porta em frente à sala dos quadros). Na sala antes de sair da casa, empurre a escada para a prateleira e pegue o Crank. Ao sair da casa tome cuidado com os cachorros, pegue as Herbs no chão e o mapa do lado de fora da casa perto do elevador desativado. Use o Crank no pilar da piscina para a àgua abaixar dando acesso à Guardhouse.

Empurre a estátua nos buracos para não ser atingido pelas plantas. Logo de cara você encontra uma Storeroom (a Storeroom 3). Salve seu progresso e faça tudo que tem direito. Entre na porta dupla vermelha e prepare-se para duas aranhas, você gastará no máximo dois tiros de Bazooka nelas e, após matá- las, pegue o Red Book na mesa.

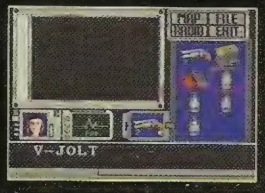


Pegue a chave 002 na mesa do cacho de abelhas. A Chave 003 está na pia do baheiro da sala 002.

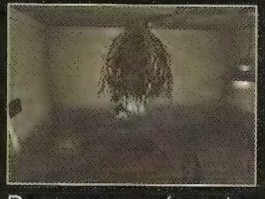


Leia os papéis sobre a Plant 42. E pegue o mapa da Guard House.

Use o Red Book aqui.



Os números para entrar no pequeno laboratório onde você faz a V-Jolt são 9, 5 e 8 nesta seqüência (a fórmula da V-Jolt não mudou, é a mesma do Bio Hazard 1).

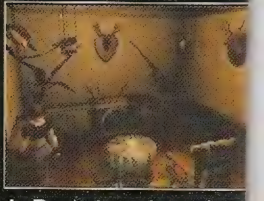


Desça para a área dos tubarões e use a V-Jolt na raiz da Plant 42. Suba e mate-a com tiros de Shotgun. Pegue a Control Key na lareira, desça novamente para a área dos tubarões e use a Control Key. Abaixe a àgua para os tubarões morrerem e abra a porta ao lado acionando o switch vermelho. Entre na próxima porta e pegue duas caixas de Shells, dois clips e a Helmet Key. Volte para a mansão.

Na volta responda ao chamado de Brad pelo rádio.

Entre na casa e mate um Hunter. Vá para Strореroom, encontre dois Hunters e os items que Barry deixaram a mais.

Na sala ao lado da porta azul que dá acesso ao corredor da Storeroom use a Helmet Key. Acenda o abajour e pegue o primeiro MO disk.



A Red Jewel está na cabeça deste alce nesta sala perto à Storeroom 2 (apague a luz para enxergá- la).

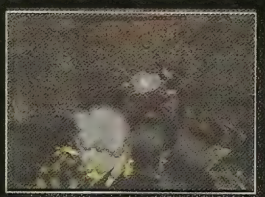
Use-a para conseguir mais munição.

Vá para a sala onde você encontrou o mapa do segundo andar da mansão, abra a porta que antes estava trancada, verifique o piano e mate a cobra com tiros de Bazooka. Após matar a cobra, Barry aparecerá e você entrará no buraco que a cobra abriu, a corda por onde você desceu irá escapar. Não vá embora, espere Barry trazer outra corda, suba e ele lhe dará o passnumber. Desça e siga para baixo. Siga em frente até chegar à cozinha. Pela esquerda você encontra um zumbi e se subir a escada vai parar no corredor onde você encontrou o primeiro zumbi do jogo. Pela direita tem um zumbi caído no chão (mas não morto) e o elevador. Suba. Existem alguns Hunters pelo corredor. Ache uma porta dupla azul. Entre.

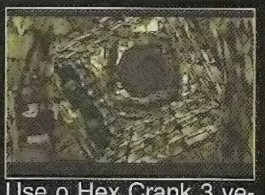
Aperte o botão no busto da estátua, empurre a escultura para a luz e pegue o Doom Book 1. Na mesma sala, empurre a estante para entrar em uma salinha e pegar a bateria (cuidado com os corvos).

Saia da casa, use a bateria no elevador desativado, suba, use o Crank, desça pelo elevador que você colocou a bateria e entre onde havia uma pequena queda d'água. Vasculhe a área, encontre Barry e Enrico. Enrico será morto e você poderá pegar o hex crank com ele. Use o novo Crank perto da máquina de escrever. Passe e entre na porta dupla vermelha.

Corra da pedra e pegue a fire bomb no local onde estava a pedra. Equipe-se com a bazooka e siga para o caminho que a pedra abriu.

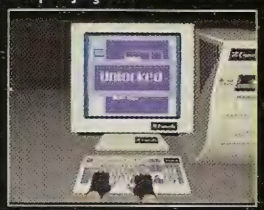


Mate a aranha, pegue a Combat Knife e corte a teia da porta.



Use o Hex Crank 3 vezes aqui. Entre para a esquerda. Pegue a Lab Key, e no final do corredor pegue o mapa e o Doom Book 2. Transforme seus Doom Books em Wolf e Eagle Medal usando o comando Check no menu de Pause. Suba até a fonte, use os Medals e desça para o laboratório.

Os Slides estão na mesinha em frenta à sala de projeção.



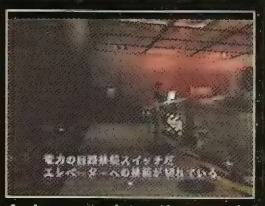
Os passwords do computador para abrir as portas sem chave do laboratório são: JOHN, ADA e MOLE.

Use os MO disks nestas máquinas para conseguir os passcodes, se você conseguir os três, poderá salvar Chris.

Pegue o último MO disk aqui (sala de projeção).

Use o MO disk.

Pegue a Bateria no chão.

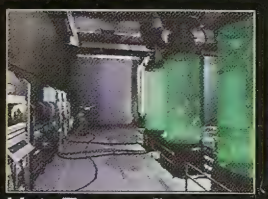


Acione o elevador aqui.

Mova as caixas para os ralos e entre neste buraco que dá para o necrotério.

Use o último MO disk aqui.

Suba pelo elevador.



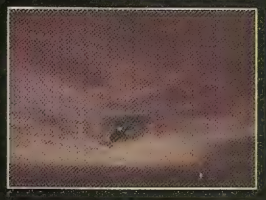
Mate Tyrant, não economize munição. Atire e corra.

Volte para salvar Chris e saia correndo para o heliporto. Use a bateria aqui.

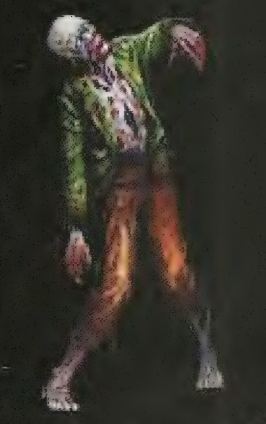
Use os fogos de artifício para chamar a atenção de Brad no Helicóptero.

Quando faltarem 20 segundos para a mansão explodir Brad lhe joga a Rocket Launcher. Basta um só tiro para arregaçar Tyrant de vez. Fim de jogo.

THE

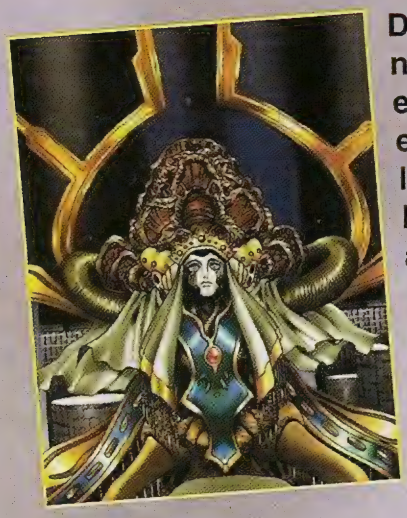


END



WILD ARMS

...Continuação



Dando seqüência à nossa matéria sobre este game animal, este mês daremos a lista de todas as Runes sem contar a continuação da estratégia animal e mais que completa que só a Gamers poderia fazer, no mês que vem você irá conferir a lista de todos os itens e de todas as armas de todos os personagens. Não marque bobeira, se você perder nossa matéria, o azar é seu.

RUNES

As Runes são pedras mágicas no mundo de Wild Arms, e é nelas que se encontra o poder secreto dos guardiões, você pode encontrá-las durante o jogo em diversos lugares diferentes e combiná-las conforme quiser. O esquema é bem parecido com o das "Materias" em Final Fantasy VII. Abaixo você confere a relação de todas as Runes do jogo, onde encontrá-las e como pegá-las.

CHRONO RUNE

Localização:Illusion Temple.

Como Adquirir: Vá para Adlehyde, visite a casa de caridade (onde tem aqueles doentes nas camas) e doe a quantia de 100.000 gella. Vá para Baskar Village e acerte o cachorro do chefe na cabeça com a Wand. Retorne para Adlehyde. Vá para o bar e fale com um cara novo que vai lhe dar um "Dispellato". Agora vá para os pilares semelhantes às estátuas de Stonehenge, próximos à Baskar Village (mais precisamente à esquerda) e use o item nos pilares nessa ordem: Noroeste, Sudoeste, Sudeste, Nordeste, Oeste, Sul, Leste e Norte. A tela pisca de uma cor a cada vez. Vá para o quadrado no centro do círculo para ser transportado para o Illusion Temple.

HOPE RUNE

Localização: Baskar Village.

Como adquirir: Vá para o topo da pirâmide (você só conseguirá a Hope Rune se já tiver pego a Love Rune e a Courage Rune)

STAR RUNE

Localização: Photosphere, depois da destruição.

Como adquirir: Vá para o norte e pegue-a.

SAINT RUNE

Localização: Saint Centour.

Como adquirir: Visite a estátua quebrada após a cidade ser atacada pelos montros.

SWORD RUNE

Localização: The Ancient Altar, à leste de Saint Centour.

Como adquirir: Ache o Altar. Facinho.

LIFE RUNE

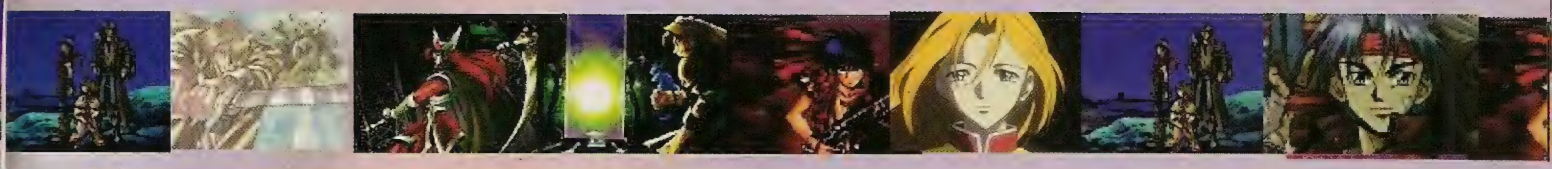
Localização: Forest Prison.

Como adquirir: Abra o baú gigante com a Spirit Key de um dos quatro velhos da casa na parte leste de Tarjon Village.

CASTLE RUNE

Localização: Adlehyde.

Como Adquirir: Pegue a Tool secreta explodindo a cratera fora de Vassim's Lab. Leve isso para o carpinteiro em Adlehyde e ele usará para consertar a estátua. Vá até a estátua no canto noroeste para conseguir a rune.



DEATH RUNE
Localização: Maze of Death. Ande por volta da região nordeste do deserto fora de Port Timney até que as palavras Maze of Death apareçam na tela. Você encontrou a passagem secreta.
Como adquirir: Depois de pegar o Crystal Bud, você tem três minutos para escapar (sem contar o tempo gasto em batalhas). Volte por onde você veio até encontrar uma sala com formato estranho com uma porta na parede sul. Atravesse a porta e corra para a o sul (onde fica a sala principal do Maze), você vai sair na porta norte da sala principal. Aí; continue para o norte até a sala selada por uma estrela, o selo se foi e a parede está rachada, use uma bomba e continue, pegue os Crests Graphs e encontre o mestre Chaos; vença a luta e ganhe a Death Rune.

COURAGE RUNE
Localização: Artica Castle.
Como Adquirir: Logo após Jack vencer Harken.

LOVE RUNE
Localização: Vassim's Lab.
Como adquirir: Derrote o Dream-Eating Demon no sonho do Rudy.

WIND RUNE
Localização: Guardian Shrine.
Como adquirir: Você a conseguirá após encontrar os três guardiões pela primeira vez.

SUMMIT RUNE
Localização: Mount Zenon
Como adquirir: Mate o mestre-aranha no final do Mount Zenon.

WATER RUNE
Localização: Sealed Library.
Como adquirir: Mate Nelgaul no final da Sealed Library.

THUNDER RUNE
Localização: Sweet Candy.
Como adquirir: Após assistir Bart indo para o inferno, Harken quebra a estátua no navio e libera a Rune.

HEAVEN RUNE
Localização: Navegue até a Desert Island, no ponto mais à leste do mapa.
Como adquirir: Leia a placa.

ICE RUNE
Localização: Navegue até a Desert Island e entre na Snow Ravine ao sul no fim da ilha.
Como adquirir: Leia a placa.

FIRE RUNE
Localização: Guardian Shrine.
Como adquirir: Você a conseguirá após encontrar os três guardiões pela primeira vez.

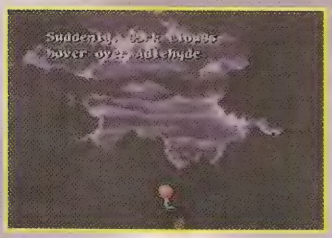
EARTH RUNE
Localização: Guardian Shrine.
Como adquirir: Você a conseguirá após encontrar os três guardiões pela primeira vez.

FLASH RUNE
Localização: Pleasing Garden.
Como adquirir: Nos teletransportadores, vá para o do oeste e depois para o do norte. Continue andando para o norte e toque a luz.

HADES RUNE
Localização: De Le Metalica.
Como adquirir: Fale com Duras no final da Dungeon.

TRITON RUNE
Localização: Dragon Shrine
Como adquirir: Derrote Harken no fim do Shrine.

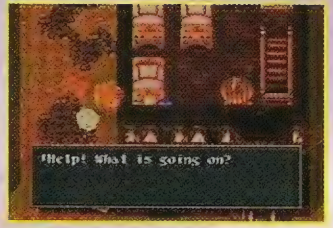
VAMOS À ESTRATÉGIA...



Na última Gamers você conferiu a primeira parte da estratégia mais que completa de Wild Arms, e paramos na parte em que o Ruin Festival foi interrompido por um ataque de Belsek, e Adlehyde foi destruída.

Belsek quer a todo custo a Tear Drop (Tool de Cecilia), até está disposta a dar a Tool, só que a cidade está em destroços, você pode escolher entre resgatar os feridos ou resgatar Cecilia, nós aconselhamos salvar os feridos, pois depois que você pega a Cecilia, o tempo é cronometrado para que você encontre os moribundos.

Cecilia está ao norte da cidade entre estes monstros.

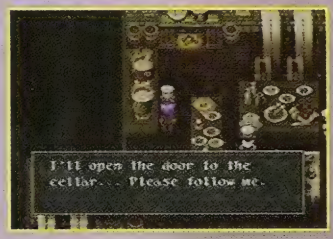


No resgate, não esqueça de pegar esta mulher que está bem escondida no primeiro andar desta casa.

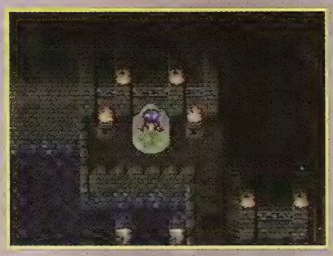
Os monstros são bem facinhos, e dão bastante experiência.

O Rei cai doente e Cecilia vai ao seu encontro e diz que está disposta a dar a Tear Drop se for necessário para que Adlehyde viva em paz, o Rei diz para ela não fazer isso pois não sabe o poder que carrega consigo, mas mesmo assim a princesa teima em dar a Tear Drop para Belsek e o Rei tem que trancá-la em seu quarto colocando guardas por toda a parte para vigiá-la.

Passe por trás dos guardas para não ser visto, se eles te pegarem, você será mandado de volta para seu quarto, por isso seja cuidadoso.



Siga para a cozinha e fale com o mestre cuca, ele abrirá uma passagem secreta para debaixo do castelo, entre.



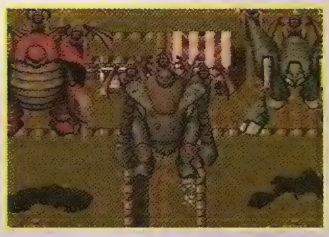
Logo de cara você vai ver um save point, salve seu progresso e prossiga.

Não deixe de pegar os baús, alguns contém itens como "Apples", que aumentam sua força, resistência, poder mágico e até sorte. As maçãs são facilmente encontradas ao longo de todo o jogo.

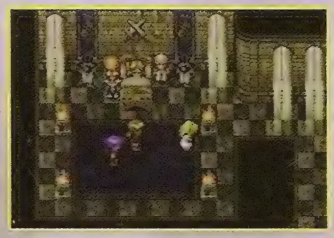
Ao sair do subterrâneo você deve pegar este baú e seguir para o centro das cidade.

Encontrando Belsek, Cecilia entregará a Tear Drop para o vilão, que após pegar a Tool, tentará matar você.

Belsek tem ataques muito fortes, use suas melhores magias e cure-se regularmente. Só que o bicho é tão covarde que foge antes do término da batalha levando o Tear Drop.



E para piorar leva consigo os Golens protetores da cidade.



O Rei ainda muito doente, fale-

ce quando sabe da notícia, e seu ultimo desejo é que sua filha recupere a Tear Drop e reestabeleça o equilíbrio em Adlehyde.

Olha aí o enterro do Rei, até parece o enterro da princesa Diana (que Deus a tenha).

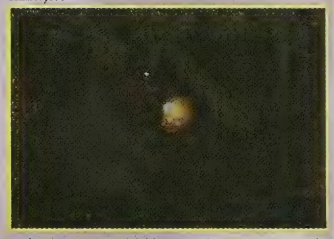
Aí você se pergunta: "Fim de jogo?", nós respondemos: "Não, e essas letrinhas que estão passando em sua tela não passam de frescura do game". Na verdade, o jogo começa agora.

Cecilia, revoltada, resolve atender o último pedido do pai e quer a todo custo recuperar a Tear Drop, e até acontece uma coisa engraçada, ela tenta pegar a espada de Jack, e como ela é muito pesada, Cecilia não aguenta e a espada corta seu cabelo dando um corte "tchan" para nossa heroína, agora dê um rolê no castelo, pegue uma grana nos baús da sala do Ministro Johan. Saia de Adlehyde e siga para Mountain Pass.

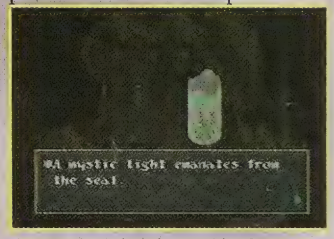
MOUNTAIN PASS

Pegue a Tool Lighter de Jack e uma Fast Draw de Jack.

A Lighter (Tool de Jack), serve para acender lamparinas e queimar pequenos feiches de palha ou lenha,...



...basta trocar de tool no menu de pause e acender as lamparinas.



Antes da primeira saída da caverna, encontre este save point pelo caminho ao norte.

Logo após salvar seu progresso e sair para fora da montanha, Jack começará a sentir um estranho vento, e é aí que ele ganha mais uma Fast Draw (habilidade que só Jack possui), esta Fast Draw permite que você acerte até três inimigos de uma só vez, ou seja, porrada pouca é bobagem.

Neste ponto, use Hanpan para

pegar um Olive Branch (anula o Status "disease") no baú.

Não deixe de pegar este Crest Graph (mais mágica para você).

Antes de sair da Mountain Pass, destrua a parede atrás dos guardas com uma bomba e pegue o Magic Map (o mapa do mundo de Filgaia, para acessá- lo basta pausar o game e apertar Select).

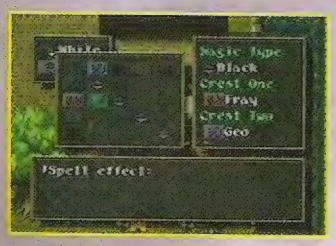
MILAMA VILLAGE

Crie novas mágicas, pegue o Holy Medal com o dono do bar e siga para Guardian Shrine.

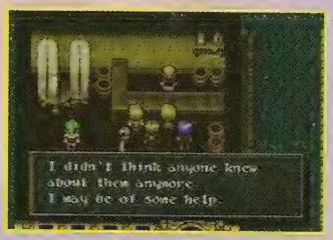
ITENS PARA COMPRAR

Armas e Armaduras

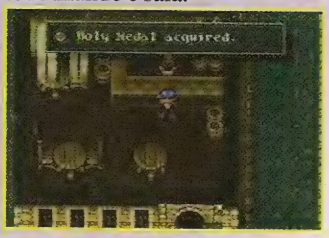
Bastard Sword	500
Might Blade	530
Dream Wand	480
Armor Vest	480
Sun Poncho	515
Mist Blazer	120



Aproveite para usar todos os seus Crest Graphs nesta cidade, pois vai demorar um pouco até você encontrar outra.



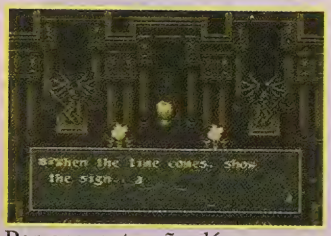
Vá até a taberna, converse com todo mundo e saia.



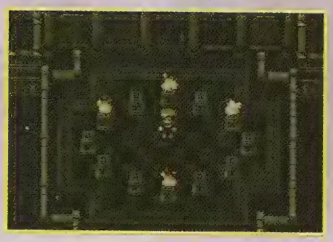
Entre novamente e converse com o dono da taberna para que ele lhe entregue o Holy Medal. Saia da cidade e vá para Guardian Shrine.

GUARDIAN SHRINE

Encontre os guardiões.

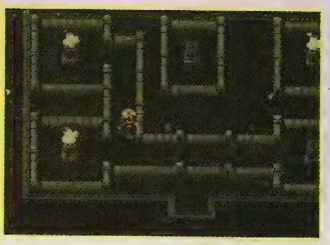


Por enquanto não dá para usar o Holy Medal na porta principal, então entre na porta da direita ou na porta da esquerda que dão em uma sala com um círculo de doze pilares, use a Lighter de Jack da seguinte forma.

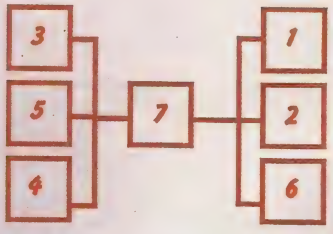


Tente enxergar o círculo como um relógio de ponteiro, primeiro acenda o pilar das duas horas, depois o das dez horas, depois o das seis horas e por último o das doze horas. Fazendo isso, o círculo acenderá por completo e você poderá abrir a porta principal usando o Holy Medal.

Não deixe de pegar três Mystics Apples nestes baús.

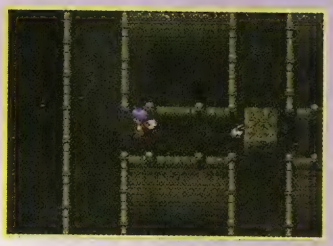


Nesta parte acenda os pilares com a Lighter nesta ordem:



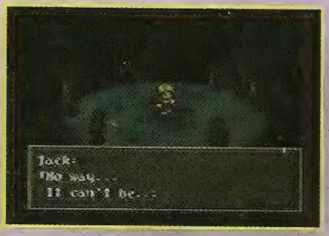
No final do corredor você encontrará um espelho. Aproxime-se dele.

Seus personagens agora serão separados, (você pode trocá-los no menu de pause) com Cecilia, basta resolver estes pequenos puzzles. Nada difícil.

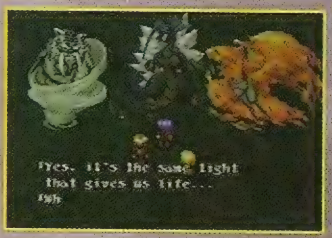


Com Rudy, exploda as pedras e vá pelo caminho certo.

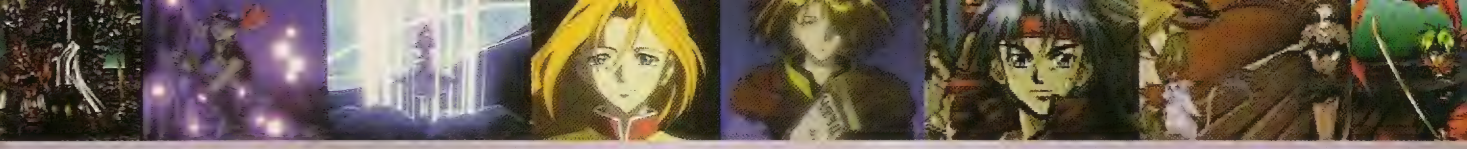
Use Hanpan para acionar os switches com Jack.



Logo após você reunir os três personagens novamente, você irá assistir uma pequena história de cada um, preste bastante atenção.



Você encontrará os Guardiões de Filgaia.



WILD ARMS
ESTRATÉGIA

Aqui você ganha as Runes Fire, Earth e Wind, equipe-as em seus personagens e siga para Baskar Village.

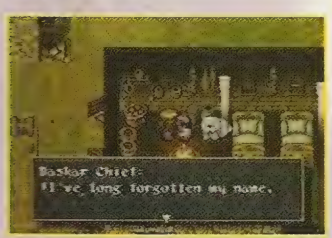
BASKAR VILLAGE

Fale com o chefe, suba na pirâmide e siga para Mount Zenom.

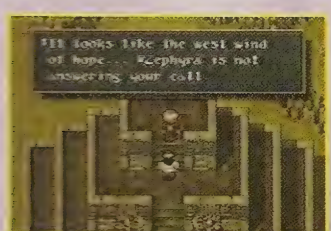
ITENS PARA COMPRAR

Armas e Armaduras

Claymore	1100
Vopal Razor	1250
Prism Stick	950
Guard Jacket	1010
Journey Coat	1125
Magus Robe	925



Compre itens, fale com o chefe e com todas as pessoas da cidade.



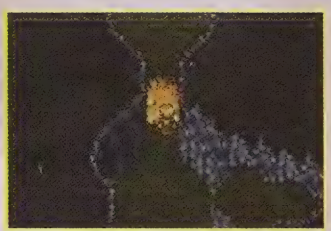
Depois vá até a pirâmide que fica ao norte da cidade converse com o índio e siga para Mount Zenom.

MOUNT ZENOM

Pegue mais uma Fast Draw de Jack.

Mova as estátuas para abrir passagens secretas.

Pegue este Lucky Card atrás desta árvore.

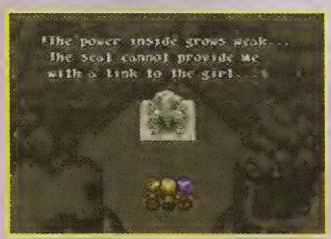


Use a Lighter de Jack para queimar estes feixes de palha.

Não deixe de pegar este Secret Sign aqui.

Logo após a pedrona rolar e você pegar a nova Fast Draw de Jack, use Hanpan nestes baús, pois eles explodem assim que são abertos.

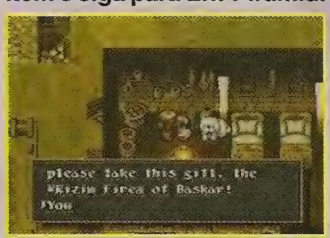
No topo da montanha, vá para o norte e examine a estátua.



Após vencer a aranha, pegue a Summit Rune.

BASKAR VILLAGE

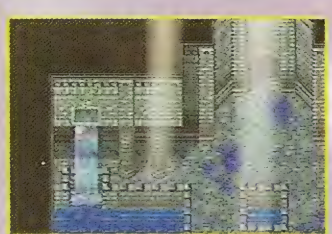
Fale com o Chefe, pegue o item e siga para Elw Piramid.



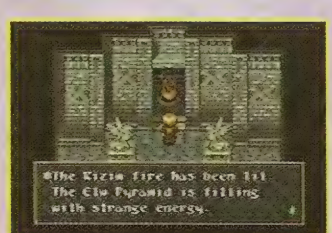
Volte para Baskar Village e fale com o Chefe, ele lhe dará o item Kizim Fire, siga para a Elw Piramid, que fica ao nordeste de Baskar Village.

ELW PIRAMID

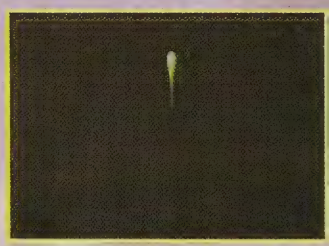
Use o Kizim Fire e vá para Saint Centour.



Na Elw Piramid, entre por trás da cascata.



Coloque o Kizim Fire aqui....



...e vá para o centro da Ewl Piramid para ser teletransportado para outro continente. Siga para Saint Centour.

SAINT CENTOUR

Pegue a Key Plate e vá para Cage Tower.

ITENS PARA COMPRAR

Armas e Armaduras

Bronze Sword	2050
Crystal Edge	2400
Rune Staff	1800
Chain Cloak	2000
Survive Cape	2200
Protect Cape	1400

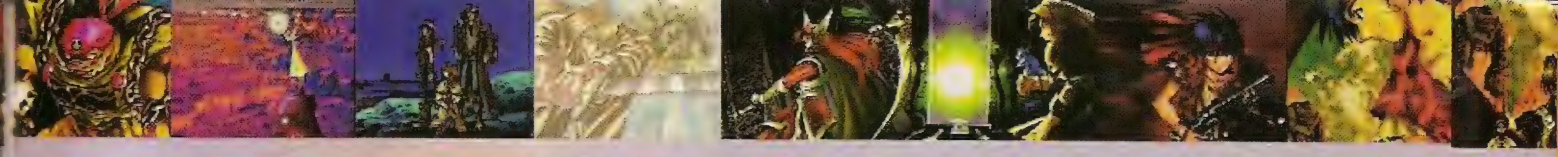
Logo na entrada você é recebid por este cara de chapéu preto.

Encontre a casa dele e converse at que ele resolva lhe dar a Key plat que serve para abrir o portal d Cage Tower. Siga para a Cag Tower.

CAGE TOWER

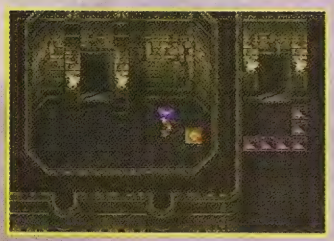
Pegue a Prism Laser de Rud e mate o mestre no topo d torre.

A Cage Tower fica entre est



montanhas.

Use a Key Plate para entrar.

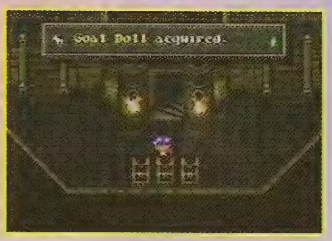


Cage Tower possui muitos baús, alguns com itens como Crest Graphs etc. O segredo para passar é ativar o Switches, que geralmente ficam de lados totalmente opostos às passagens que abrem, não deixe de pegar nenhum baú e seja rápido.

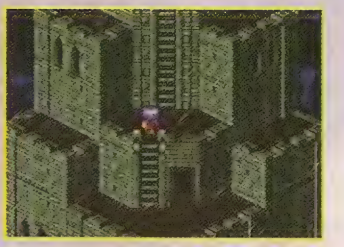
Nesta parte corra para não cair no buraco.

Pegue a Prism Laser de Rudy aqui.

Logo após o save point você encontrará estas três portas, entre nesta seqüência: direita, esquerda, direita e central.



Pegue três Goat Dolls nestes baús, este item (quando equipado) ressucita você no caso de morte instantânea por algum inimigo.



Ao sair da torre, siga para cima.

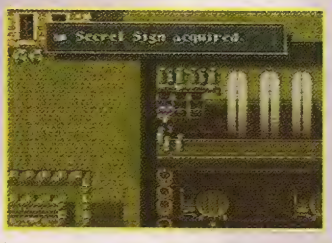
Após matar Alhazad, você ficará preso por uma força estranha em forma de pirâmide.

E aí sem mais nem menos (mais precisamente do nada) surge uma tal de Jane "Calamidade" e se oferece para livrá-lo da pirâmide pela "pequena" quantia de 2000 gella (praticamente o que você ganha quando mata o mestre) e não tem outro jeito de sair. A solução é pagar para ela estourar uma das pontas da pirâmide. Saia da Cage Tower e retorne para Saint Centour.

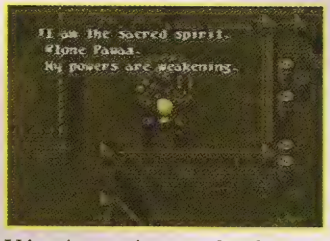
SAINT CENTOUR

Pegue um Duplicator e a Saint Rune. Siga para Port Timney.

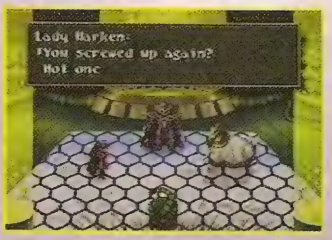
No porão de uma casa da vila se encontra o primeiro Duplicator.



Pegue um Secret Sign e duas Potions Berries nestes baús.



Vá até a estátua quebrada para conseguir a Saint Rune. Saia da cidade.



Ao sair você verá esta cena entre Lady Harken e Alhazad. Vá para Port Timney.

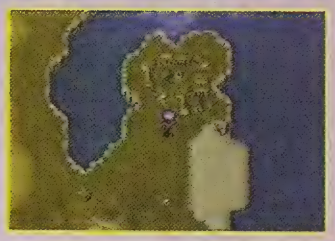
PORT TIMNEY

Pegue mais um Duplicator, fale com todo mundo (principalmente na Taberna) e consiga mais uma Fast Draw de Jack.

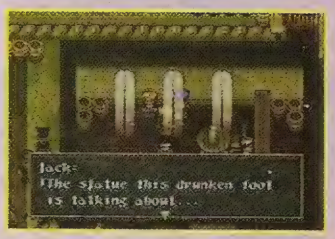
ITENS PARA COMPRAR

Armas e Armaduras

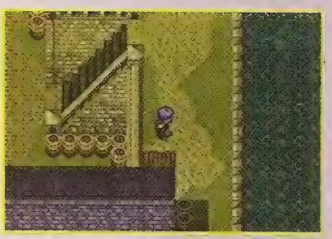
Bronze Sword	2050
Crystal Edge	2400
Rune Staff	1800
Chain Cloak	2000
Survive Cape	2200
Protect Cape	1400



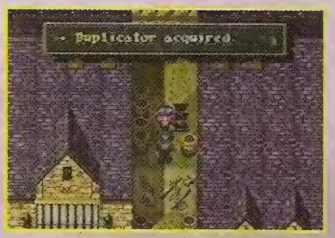
Vá para a Elw Piramid, se teletransporte para outro continente e caminhe para sudeste até encontrar Pot Timney.



Converse com o pessoal que está dentro da taberna, e principalmente com o homem que está atrás do balcão.



Destrua esta caixa e caminhe por trás da casa....



...para pegar mais um Duplicator neste baú.

Não deixe de pegar mais esta Fast Draw de Jack.

ATÉ O PRÓXIMO MÊS

Milhares de anos atrás, Shinnok existiu como um Deus Ancião. Os deuses anciãos são os verdadeiros soberanos de todos os reinos, observando enquanto os mundos são criados e destruídos, governando os reinos com milênios de conhecimento. Mas Shinnok caiu na cobiça e ilusão do falso poder pelo reino da Terra. Ele quis o reino para ele mesmo, para ter poderes inigualáveis. Shinnok entrou no reino sem desafios com uso de um amuleto místico, o amuleto de Shinnok. Este amuleto preveniu que os deuses anciãos interviessem. Depois ele teve que encarar o jovem Deus do trovão, conhecido como Rayden, que foi nomeado pelos deuses anciãos para defender a Terra. Após a destrutiva batalha travada entre os dois, Rayden saiu vitorioso pois a autoconfiança de Shinnok foi sua falha. O Deus do trovão tomou o amuleto de Shinnok e com a ajuda dos verdadeiros deuses anciãos, ele o baniu para um lugar chamado Netherealm. Determinado em manter o amuleto longe de mãos erradas, Rayden o enterrou bem fundo nas montanhas da China. Ele construiu um enorme templo para abrigar o amuleto e nomeou quatro guerreiros imortais dos elementais para protege-lo. Enquanto o amuleto permanecer na Terra, Shinnok ficará preso para o resto da eternidade. Mas Quan Chi, um mago que tem o poder de viajar livremente pelos mundos e pelo tempo, quer obter o tal amuleto para libertar Shinnok e tornar-se o seu braço direito, para comandar os mundos ao lado do Deus Ancião. Quan Chi precisa de um mapa que indica a localização dos templos que guardam os símbolos elementais, necessários para obter o amuleto de Shinnok. Mas Quan Chi não pode entrar pessoalmente neste templo e é aí que você entra, comandando Sub Zero, um ninja do clã Lin Kuei mandado por Quan Chi para obter o mapa do elemental.

Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero foi lançado para Playstation pela Midway e em breve também terá sua versão para Nintendo 64. O game usa o sistema básico de MK mas com scrooling horizontal, com esquema de ganhar experiência para obter novos poderes e usar itens via menu. A jogabilidade também segue o padrão MK, mantendo combos e golpes especiais de Sub Zero, além de seu Fatality.

Agora confira nossa super estratégia para MKM:SZ, cobrindo as quatro primeiras fases e todos os seus detalhes nesta edição. Na próxima edição você confere as quatro últimas fases e também como detonar o complicado último chefe: Shinnok. Confira!

FICHA TÉCNICA

PlayStation

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SZ

MIDWAY	CD
AÇÃO/AVENTURA	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.0
SOM	2.2
JOGABILIDADE	3.8
ORIGINALIDADE	4.3
DIVERSÃO	4.2

PRÓS
- O game possui um bom número de fases e golpes
- As cenas entre as fases são animais
- O grau de dificuldade está no ponto certo: cativante

CONTRAS
- Os inimigos poderiam ser mais variados
- Os itens também são pouco variados

CLAS. FINAL 3.7

COMANDOS

X = Soco Baixo
○ = Chute Baixo
▲ = Chute Alto
□ = Soco Alto
R1 = Bloqueio
R2 = Corrida
L1 = Ação (ativar alavancas, pegar itens, etc.)
L2 = Virar

GOLPES COMUNS

Chute Giratório: ←+CA
Rasteira: ←+CB
Uppercut: ↓+SA
Arremesso: →+SB (de perto)
Combo de 6 hits: SA, SA, SB, CB, CA, ←+CA

LEGENDA DE GOLPES

SB = Soco Baixo
SA = Soco Alto
CB = Chute Baixo
CA = Chute Alto
BL = Bloqueio

SHAOLIN TEMPLES

PASSWORD

N/A

ITENS

3 Herbs

MAGIAS

Ice Blast - ↓→+SB
Slide - ←+BL+SB+CB

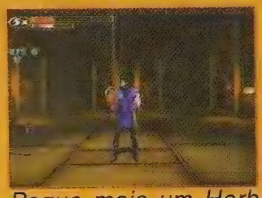
BOSS

Scorpion

Pegue um Herb logo depois do primeiro inimigo. Tome cuidado com as colunas que esmagam, chegue perto e dê um toque para trás imediatamente quando ela for cair, então espere e passe correndo.

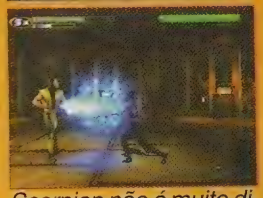
Chegando no final do primeiro corredor tem uma sacada, fique no local exato da foto e então pule para frente para ficar em cima da coluna, agora dê um toque para a direita e Sub vai pular para baixo, encontrando o primeiro Check Point. Vá para a direita para encontrar um Herb e então prossiga para a esquerda.

Lute contra todos os inimigos e aplique vários combos de 6 hits para ganhar experiência e obter o Ice Blast e o Slide mais rapidamente.



Pegue mais um Herb aqui nesta corda e siga para a esquerda, não suba ainda.

BOSS



Scorpion não é muito difícil, congele-o com o Ice Blast e aplique o combo de 6 hits, então repita até encostá-lo no canto.

Agora aplique combos de 6 hits, corra, aplique mais um combo e repita até detoná-lo.

Depois de acabar com Scorpion, é hora de fazer o famoso Fatality. Fique a um passo de distância e então faça →↓→+SA (o mesmo comando de seu Fatality em MK1, se estiver do lado direito faça ←↓←+SA), Sub arranca a cabeça de Scorpion com coluna vertebral e tudo, sem piedade.

Agora suba no altar e aperte L1 para pegar o mapa e abrir a passagem para a saída da fase.

Volte para a direita até encontrar a corda e suba, lá no alto, aperte → para sair do templo Shaolin.

Sub entrega o mapa à Quan Chi, que explica a sua próxima missão.

WATER ELEMENT

PASSWORD

THWMSB

ITENS

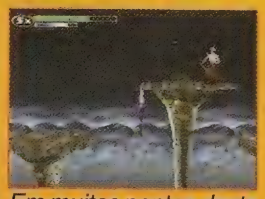
2 Herbs, 1 Formula

MAGIAS

Agled Ice Blast - ↓→+CA (para cima) ou ↓←+CB (para baixo)

BOSS

Fujin (Wind God)

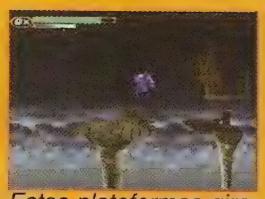


Em muitos pontos desta fase e pelo resto do game você terá que se pendurar em algumas plataformas, para subir basta apertar ↑. Se houver um inimigo na plataforma, caia na frente dele e então aperte ←+CA para mandá-lo para longe e evitar problemas.

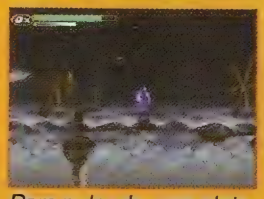
Neste ponto, espere o vento subir e só então pule, você será mandado para cima e poderá prosseguir.

Esta plataforma cai em 2 segundos e para piorar ainda tem um inimigo. Caia bem em frente ao inimigo e faça imediatamente um ←+CA para derrubá-lo, então pule rápido para a próxima plataforma, pegue o herb e pule antes que ela também caia.

Em alguns pontos você terá que fazer pulos bem longos e ainda se pendurar. Depois desta parte há mais um Herb.



Estas plataformas giratórias são complicadas, para pular na primeira, fique bem na ponta, espere a plataforma giratória aparecer na tela e então aperte ↑ e fique apertando → até alcançar a plataforma.



Para pular de uma plataforma giratória para outra, espere que a outra apareça na tela e só então pule para frente, depois de algumas tentativas fica até fácil.

Ao chegar na parte das cordas, pule na primeira e desça para encontrar uma Formula, então vá pulando de corda em corda para a direita, chegando na última, espere o vento e só então pule para a direita para subir, siga para a esquerda.

Aqui você pega o primeiro item que representa o vento, pegando-o você marca um Check Point, siga para a direita.

Nesta parte espere novamente pelo vento e só então prossiga.

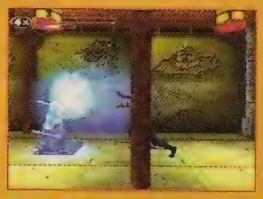
Ao chegar nesta plataforma com um círculo, fique bem no centro, aperte Select para acionar o menu...

...então coloque o cursor sobre o item que você pegou, que na verdade é uma chave (Key) e aperte ▲ para usá-lo, então aperte Select para voltar ao jogo.

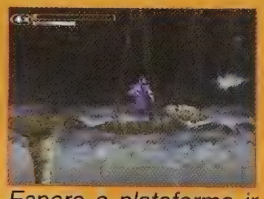
Com isso você ativará um tornado que o mandará para o alto, mas ainda não é hora de ir para lá. Pule para o tornado segurando ↘ até chegar em uma plataforma do outro lado, então prossiga para a direita.

Quando quebrar uma ponte, desça e vá para a esquerda para achar o segundo item que representa o vento, então volte para o tornado e suba.

Chegando aqui, fique em frente ao símbolo na parede, então aperte Select e use o item que você acabou de pegar para abrir a porta, vá para a direita.

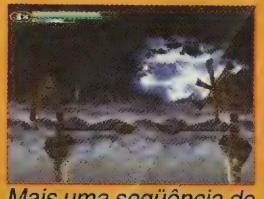


Neste ponto, congele o inimigo exatamente sobre a placa de metal no chão (ou então congele-o e empurre-o para lá, congelando-o novamente para ganhar tempo), isso fará com que a porta fique aberta. Pegue o terceiro item que representa o vento e corra imediatamente para a esquerda, sem se preocupar com os inimigos. Desça pelo tornado e prossiga para a direita.



Espere a plataforma ir para o fundo da tela e pule para a próxima. Quando chegar na porta use o terceiro item que representa o vento para abri-la.

Agora vem uma seqüência de plataformas que caem, pule rápido de uma em uma.



Mais uma seqüência de plataformas giratórias, siga em frente para achar o final da fase.

BOSS

Fujin é um cara chato, mas se você usar esta manha vai ficar fácil: logo de cara, corra e aplique um combo de 6 hits, corra novamente e repita até chegar no final da tela.

Volte correndo e repita se ele ficar no chão. Se ele ficar no ar, agache-se quando ele girar, então mande um Ice Blast para cima e dê um Uppercut (↓+SA).

Quando Fujin for derrotado, ele vai para o centro da tela e provoca um tornado que puxa tudo, vá para uma das pontas da tela e fique correndo com cuidado para não cair ou ser atraído.

EARTH ELEMENT

PASSWORD

CNSZDG

ITENS

Potion, 5 vidas, 5 Herbs, 2 recarregadores, Eye, Mask

MAGIAS

Aerial Ice Blast - ↓→+SB (no ar)

BOSS

Earth God

Nesta fase há buracos que se abrem no chão. Sempre que a tela tremer, pare e preste atenção para saber onde o buraco vai se abrir, só então prossiga com segurança.

Há também colunas esmagadoras, pule entre elas quando estiverem se abrindo.

Após os esmagadores, caia no primeiro buraco que se abrir no chão...

...e você vai achar uma Potion, uma vida e um Herb. Fique na plataforma para ser mandado de volta para cima.

As guilhotinas também são perigosas, passe correndo de uma em uma com muito cuidado.

Ao chegar nesta corda, nem pense em descer ainda, siga para a direita.

Para complicar mais ainda, agora os buracos se abrem entre as guilhotinas. Espere que os buracos se fechem e então passe rapidamente, pegue o primeiro item que representa a Terra e continue para a direita.

Pegue esta vida e volte para a esquerda.

Chegando na corda, desça rapidamente pois o teto também vai descer e você poderá ser esmagado.

Chegando lá embaixo, fique em frente ao símbolo na parede e use rapidamente o item que você pegou para abrir a porta e não ser esmagado.

Fique sobre este esmagador e você será lançado para cima, vá para a esquerda.

Aqui há um recarregador de gelo e uma vida, pegue-a quando os esmagadores estiverem abrindo e saia rapidinho para não se dar mal. Vá para a direita.

Agora você vai ter que encarar uns monges flutuantes chatos, mas é fácil detoná-los. Espere que o monge se aproxime e, quando ele estiver para desaparecer, mande um Ice Blast e ele vai explodir.

Para abrir a porta você deve detonar mais este monge assim como fez com o primeiro.

BOSS

Você não pode congelar este cara, para sair de-

...tonando o chefão de pedra corra, dê uma voadora...

...e dê um Slide por baixo dele para passar para o outro lado.

Vá para o extremo direito da tela, então calcule o momento em que o grandalhão vai passar pelo meio da tela, agora ative a alavanca com L1 para bater na cabeça dele. Feito isso, imediatamente corra em direção ao chefe, pule, dê uma voadora e faça um Slide para passar para o outro lado, então repita tudo de novo.

Quando o chefe pular e começar a chover pedras, defenda-se.

Depois de acabar com o chefe, ative a alavanca mais uma vez, corra e suba na plataforma, lá no alto, pegue o segundo item que representa a Terra, então vá para a esquerda.

Use o segundo item que representa a Terra aqui, suba a corda e pule para a esquerda.

Continue indo para a esquerda e sempre espere os buracos se fecharem para prosseguir rapidamente entre as guilhotinas.

Depois do Check Point, continue seguindo para a esquerda, vá para cima nesta parte e pegue um Herb.

Aqui, pegue o terceiro item que representa a Terra, detone o monge para abrir um buraco no chão e caia nele.

Dentro do buraco há mais uma vida. Fique sobre o esmagador para ser mandado para cima, então vá para a direita, no caminho tem um Eye.

Seguindo tudo para a direita, passando por várias guilhotinas e buracos, você vai encontrar três herbs e uma vida, agora volte e suba a corda.

Vá para a direita depois de subir a corda e você encontrará uma Mask, pegue-a e continue indo para a direita.

Agora é só usar o terceiro item que representa a Terra neste local e prosseguir para a direita para passar mais esta fase.

WATER ELEMENT

PASSWORD

ZVRKDM

ITENS

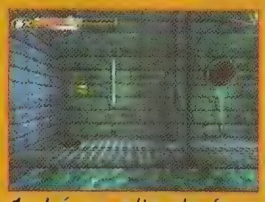
recarregador, vida, 2 Potions, Herb, Urn

MAGIAS

Ice Clone - ↓←+SB

BOSS

Water God



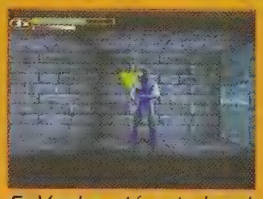
1: Lá no alto da fase você vai encontrar o primeiro item que representa a Água, ao lado você pega uma vida e no caminho há um recarregador, um Herb, uma Potion e uma Urn.

Nesta fase você vai encontrar algumas enguias elétricas nas partes que têm água, pule para não ser eletrocutado.

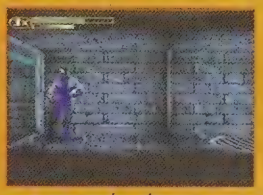
2: Use o primeiro item que representa a Água nesta parte.

3: Agora fique em cima do barril e espere a água subir. Lá no alto espere o barril ir para o lado esquerdo e então pule

4: Pegue o segundo item que representa a Água, volte para o barril e espere a água descer.

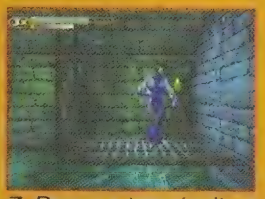


5: Venha até este local, fique em frente ao símbolo na parede e vire para a esquerda, então use o segundo item que representa a Água. A porta vai abrir liberando a água, agora corra imediatamente para a esquerda...

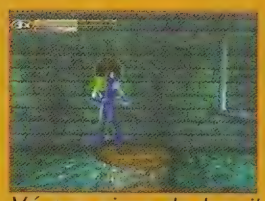


...e quando chegar perto do final do corredor, faça um Slide por baixo rapidamente para não ficar preso e morrer afogado.

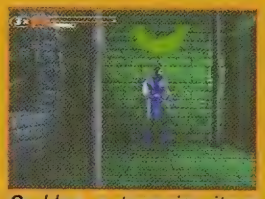
6: A água encheu a tela nesta parte, possibilitando a passagem. Antes de prosseguir, detone todos os inimigos para não ser surpreendido, só então pule no barril para alcançar o outro lado.



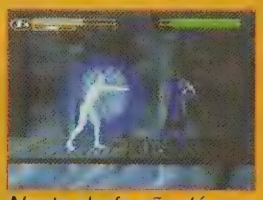
7: Pegue o terceiro item que representa a Água e volte



Vá em cima do barril para pegar a Urn.



8: Use o terceiro item que representa a Água nesta parte para abrir a porta e enfrentar o chefe da fase.

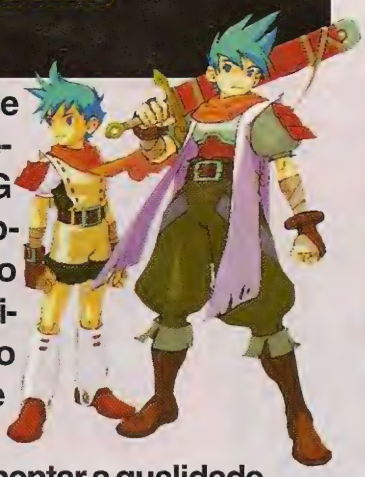


Neste chefe não dá para fazer o esquema de dar combo de 6 hits, correr e repetir. Procure não ficar muito tempo parado pois ele manda uma onda tripla que tira um bocado de energia. Evite também pular para dar voadoras pois ele tem um golpe antiaéreo. Congele-o quando ele for atacar, corra e aplique um Uppercut, ele vai desaparecer e aparecer do outro lado, repita até detoná-lo.

NA PRÓXIMA EDIÇÃO TEM MAIS

PLAYSTATION

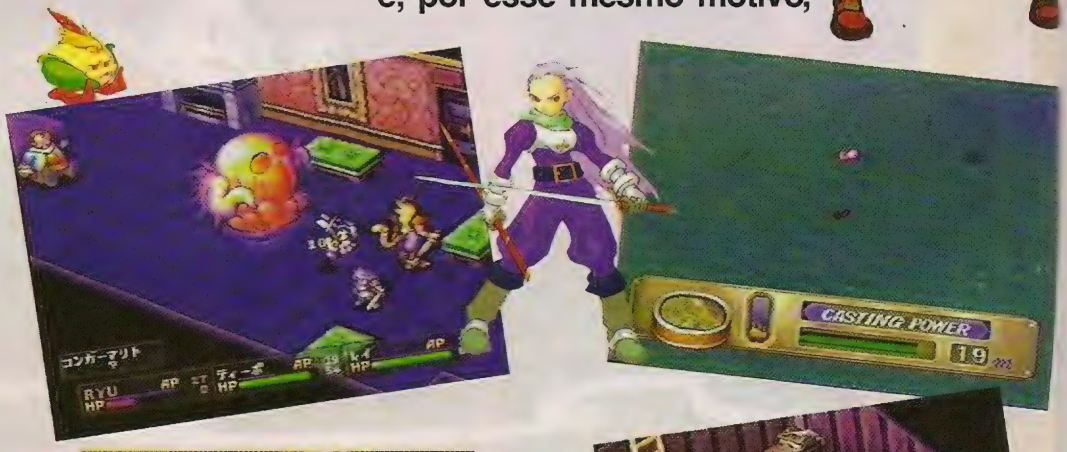
E renasce o Guerreiro do Dragão...

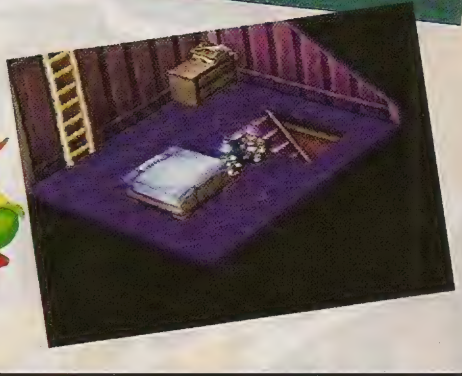


Dando continuidade à mais bem sucedida saga de RPG criada pela Capcom, chega, desta vez ao Playstation (as duas primeiras versões saíram para o Super Nes), Breath of Fire 3.

Desnecessário comentar a qualidade do game, afinal, trata-se de um game de uma softhouse de grande (para não dizer ENORME) porte e consagrada por suas produções. "Mas a Capcom só faz jogos de ação e luta" você pode dizer: bem, basta lembrar de dois pequenos pontos: 1- o game tem amadurecido mais e mais a cada versão, podendo até se equiparar a outros títulos famosos do gênero; e 2- a Capcom não joga para perder.

O enredo dá continuidade à linha temporal do primeiro e segundo BOFs, sendo inclusive fortemente ligado a eles, havendo várias apa ções dos heróis que mais de uma vez selara Goddess e derrotaram o temido Black Drag Clan. Só há um porém: agora você lutará cont o Light Dragon Clan. Sim, você nasceu sob a estrela dos membros do *outro* lado! Mas nem por isso você poderá destruir e saquear tudo a torto e a direito. Ryu, o personagem principal, é somente uma criança recém saída para o mundo, desconhencendo do seu impiedoso destino, em parte seus poderes e, por esse mesmo motivo,





FICHA TÉCNICA

PlayStation

Breath of Fire 3	
CAPCOM	CD
RPG	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.3
SOM	3.8
JOGABILIDADE	3.2
ORIGINALIDADE	3.5
DIVERSÃO	4.5

PRÓS

- A Capcom não cometeu o mesmo erro da Square ao utilizar bem os recursos sonoros do CD, acrescentando vozes e outros efeitos.

CONTRAS

- O controle não é exatamente ruim, mas chega a causar certos problemas para aqueles que não estão acostumados

CLAS. FINAL

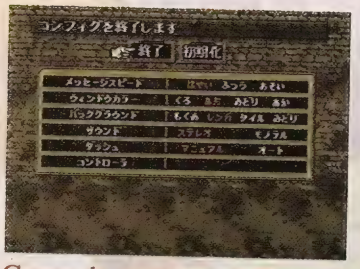
3.9

podendo renegá-lo tendo como exemplo seus valorosos aliados.

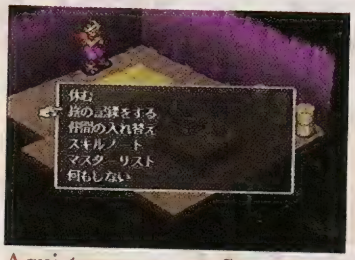
Graficamente falando, BOF3 não tem todo aquele impacto causado por FF7 ou Wild Arms, contudo, a mistura de personagens 2D em cenários 3D foi muito bem sucedida, dando mais um passo no longo caminho evolutivo da perfeição. Mágicas, como em todo RPG que se preze, não faltam e possuem um visual bastante elaborado, dando a este um toque a mais de charme. Claro, não poderíamos esquecer de mencionar a música e os efeitos sonoros, que aliás estão bastante fiéis ao já conheci-do padrão de Breath of Fire, contendo também algumas remixações de antigas canções.

Naturalmente que a marca registrada da série, as transformações dos membros dos Dragon Clans em onipotentes dragões, está presente, só que de uma forma completamente inovadora, utilizando o assim batizado "Dragon Gene System". Tal sistema consiste em combinar, de diferentes formas, até três "genes" de dragão guardadas em orbes espalhadas ao redor do mundo, possibilitando uma variedade imensurável de transmutações.

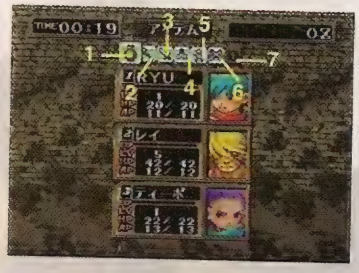
Enfim: para aqueles que apreciam RPGs de boa qualidade, Breath of Fire 3 é imperdível; para os que jogaram os dois antecessores e gostaram, é simplesmente obrigatório. A Capcom acertou novamente com esta seqüência magnificamente requintada da envolvente e intrigante saga dos Dragon Clans. Ponto para a Capcom.



Como de costume, a Gamers trás para você a tradução dos menus. De cima para baixo: Configurar/ Defalt; velocidade da mensagem rápida/ normal/ lenta; mudar o "papel de parede"; mudar a cor do fundo da janela; som estéreo/ mono; corrida manual/ automática; controles.

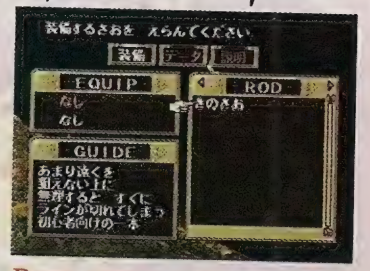


Aqui temos as opções para o acampamento (de cima para baixo): dormir, salvar, trocar personagens, skill list, master list e não fazer nada.



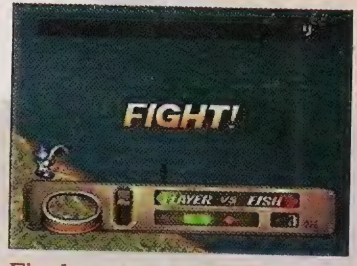
1 entra no menu de itens; 2 no de magias, skills e genes; 3 permite equipar armas, armaduras e demais equipamentos; 4 é a formação de ataque; 5 o status; 6 o config e 7 para acampar (somente no mapa).

Aprendendo a pescar!



Bem, vamos começar com a aula. O primeiro passo é equipar uma vara de pescar no 1 indicado na foto. O número 2 indica a isca a ser escolhida. No quadro logo abaixo deste você encontra um breve comentário sobre o item em questão.

Agora, com o botão ○ pressionado, a barra do canto inferior da tela começará a encher. Esta é a potência usada para lançar a isca. Quanto mais força, mais longe ela irá. Depois de lançada, X cancela o lançamento, ○ puxa a linha e ←/→ recolhem lateralmente a linha.



Finalmente, quando fisgar um peixe, esta tela aparecerá. Não deixe o peixe se afastar muito do facho verde. Se ele puxar demais dê mais linha. Quando ele se cansar, puxe.

Mini-Estratégia

Aqui vai uma breve estratégia para que você não fique encalhado nas primeiras partes deste game que consumirá horas e horas de seu tempo. Mas vamos ao que interessa:

Só um lembrete: tanto nesses livros quanto nessas estátuas você poderá salvar seu progresso.

Esses bichos próximos à casa de Lei e Teepo funcionam como uma espécie de Tutorial.

Lá, você encontra o famoso ladrão, e seu salvador aliás, Lei juntamente com sua irmã Teepo. Depois da cena aprontada, eles lhe darão roupas novas, armas e a possibilidade de acessar o menu de status e itens. Ajuste a formação para deixar Lei na frente e Ryu Teepo atrás.

No caminho aproveite para recolher alguns itens. Você precisará deles.

Saindo da floresta, siga para este vilarejo.

Batendo, com o botão ×, nestes espantalhos e em algumas pessoas e animais você consegue dinheiro.

Quando, no mapa, aparecer esta exclamação, aperte o 2. Assim você entrará em um campo de batalha onde há itens e inimigos para engordar seu marcador de EXP.

Indo para a encruzilhada, Teepo planeja um golpe. Vá para trás da moita indicada e espere por alguém.

Babadell aparecerá e irá na direção de Windia. Agora sua casa (aquela da floresta no início) estará vazia e vocês poderão entrar. Use as habilidades de Lei para abrir a fechadura.

Que azar! Babadell aparece e prende seus heróis. Mas Lei é libertado em troca d destruição de um monst nas montanhas.

Depois de alguma insistênci Babadell permite que voc partam para ajudar Lei ca cortem a lenha. Para isso, ba ta apertar o botão 2 no exa momento em que a madei estiver caindo.

Antes de chegar às mont nhas, você deve passar p esta tela. Use Teepo e chu as pedras, pegando os ite nos buracos.

No topo da montanha, ree contre Lei e enfrente o go la. Não é muito difícil. Ap nas fique atento à sua en gia e ataque com magias co Mega (Teepo). O monst fugirá. Persiga-o em seu c vil, a caverna logo acin Bem, já demos o chute ini al. Daqui para frente é c você. Até a próxima, e qu clã do Dragão triunfe!

FLASH GAME

NINTENDO 64

Dynamite Soccer

Futebol

Imagineer

GRÁFICO	★★½
SOM	★★
JOGABILIDADE	★★
DIVERSÃO	★★★

A Imaginner lança seu futiba baseado na J-League japonesa. Contém ao todo 17 times, mas o melhor do game é que você pode trocar seus jogadores com outros clubes. Os gráficos poderiam ser melhores, já que se trata de um 64 bit; a jogabilidade, perto dos games de hoje não está muito boa; o som, principalmente o da torcida, não tem nada de especial, por isso a diversão fica devendo. Tirar contra com os amigos, pelo menos isso dá.

SATURN

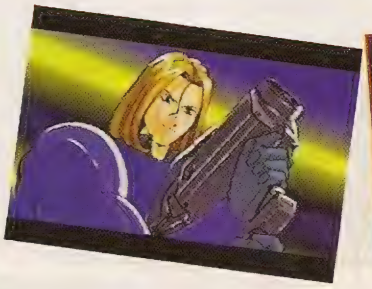
Virus

Adventure

Hudson

GRÁFICO	★★★
SOM	★★
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★

A Hudson depois de ter lançado a série Tengai Makyo, que com certeza fez grande sucesso, está agora com seu adventure Virus, "literalmente". Um grande game com muitas pegadinhas, suspense intenso e muito difícil em alguns momentos. O game possui gráficos bem leves, algumas cenas em desenho misturadas com 3D dão um toque a mais. Som razoável e jogabilidade muito boa ajudam a diversão do game. No começo parece difícil, por isso use o ícone do olho em lugares em que você nem imagina.



PLAYSTATION

Marvel Super Heroes

Luta

Capcom

GRÁFICO	★★★★
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★★★
DIVERSÃO	★★★★

A Capcom vem com mais uma conversão quase perfeita dos Arcades para Playstation, Marvel Super Heroes, um game baseado em Marvel Comics, que fez um grande sucesso anteriormente e agora está presente também para os dois super consoles de 32 bits. Por incrível que pareça esta conversão para Playstation está melhor que a do Saturn, como por exemplo a velocidade do game que está bem superior, e as carinhas dos personagens estão em seu devido lugar, mas de resto, não mudou muita coisa. Os gráficos estão bem próximos aos do Arcade, assim como a jogabilidade e som, não deixando cair a diversão. Não é nenhum X-Men vs Street fighter, mas quebra um galhão.

PLAYSTATION
Gradius Gaiden
TIRO
KONAMI

GRÁFICO	★
SOM	★ ★
JOGABILIDADE	★
DIVERSÃO	★ ★ ★

Os games mais velhinhos ainda ganham espaço no mundo dos games, e de jogo antigo ninguém melhor do que a Konami para dizer, a pioneira em jogos para MSX. Um game de tiro tradicional onde o objetivo principal é atirar, atirar e se desviar dos ataques inimigos, resumindo: o mesmo de sempre. Os gráficos muito simplezinhos dão uma cara antiga, com exceção da abertura que está muito boa; a jogabilidade é que ficou devendo um pouco, mas com a mesma diversão de sempre e um som meia boca. Pelo menos dá para matar um pouco a saudade dos games que fizeram história.

PLAYSTATION
Twisted Metal EX
Corrida / Ação
Sony

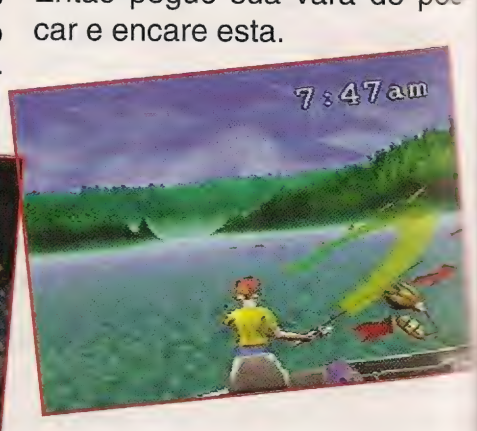
GRÁFICO	★ ★ ★
SOM	★ ★ ½
JOGABILIDADE	★ ★
DIVERSÃO	★ ★ ½

A Sony lança na verdade um Twisted Metal 2 melhorado, mas com poucas mudanças, como por exemplo, mais armas. Deixando assim uma variação maior de armas e ficando um pouco mais divertido, de resto está na mesma, idêntico ao anterior. Os gráficos, como em TM2, estão muito bons; o som com um super rock de arrebentar e uma jogabilidade razoável. Destrua seus inimigos, e bote pra quebrar.

PLAYSTATION
SUPER BLACK BASS X
Pescaria
Gamefish

GRÁFICO	★ ★
SOM	★ ★
JOGABILIDADE	★ ★ ★
DIVERSÃO	★ ★

Está afim de uma pescaria no fim de tarde para relaxar um pouco? Neste game você precisará de uma super paciência para conseguir um único peixe , então não marque bobeira, e encontre um bom lugar para estacionar sua lancha e começar a pescaria, sem se aborrecer mais tarde. Os gráficos não chegam a dar um tom muito bom para o game e muito menos o som, na verdade o que dá para se aproveitar é a jogabilidade, mas pára por aí. Então pegue sua vara de pescar e encare esta.



PLAYSTATION

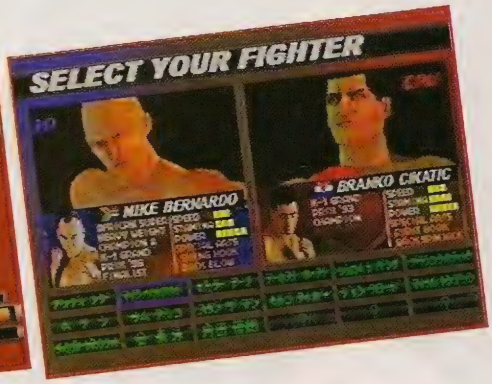
K1 FIGHTING ILLUSION REVENGE

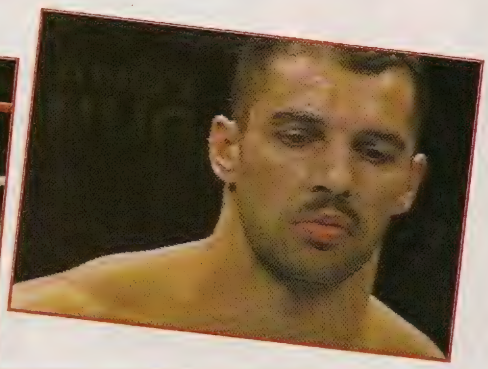
Luta

XING

GRÁFICO	★★★
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★½

Esta continuação de K1 não ficou tão boa como era de se esperar, pelo susseso que o anterior causou. O esquema de jogo continua o mesmo, onde você terá que enfrentar os melhores lutadores, em um torneio em que tudo pode acontecer. Os gráficos estão um pouco mais definidos mas só fica por aí, a jogabilidade ainda não continua lá grande coisa, o som ficou pior em relação à primeira versão, caindo um pouco a diversão. Prepare-se para este super torneio, é de quebrar o queixo.





Alice on Borderlines

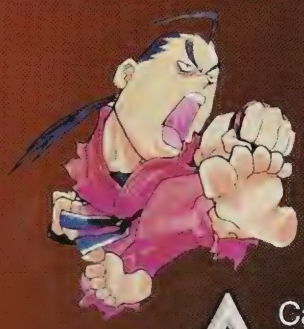
Adventure

Kodansha

GRÁFICO	★★★★½
SOM	★★★★
JOGABILIDADE	★★★★
DIVERSÃO	★★★★

Mais um super game aterrisa no Playstation, Alice on Borderlines, um game muito parecido com os famosos Enemy Zero e D, que destrói em suas cenas em CG sendo 70 % do game. Uma história curta, mas muito emocionante, ocorrendo no decorrer dos seus três CDs. Cada vez que você começa um novo jogo, muda também algumas coisas no mesmo. Os gráficos são simplesmente um arraso, enriquecendo o game ainda mais, a jogabilidade também está demais, assim como o som e diversão. Em poucas palavras, este game detona!

SUPER GEM FIGHTER



A Capcom mais uma vez bota pra quebrar, com um game muito, mas muito divertido, Super Gen Fighter (Pocket Fighter) onde os personagens do puzzle são a atração máxima, em que pancada e humor é o que não falta. No total são 12 personagens selecionáveis, mas não se assuste, colocando para a esquerda de Ryu, você poderá escolher Akuma e do lado direito de Ken, o engraçadíssimo Dan. SGF possui apenas três botões usáveis, soco, chute e especial; as pedras de Super Puzzle Fighter também estão presentes no game. Um sistema muito engraçado foi implantado, o flash combo, onde durante uma seqüência de um combo seu personagem troca de roupa e vira outros personagens, como por exemplo Chun-Li que se transforma na poderosa Jill de Resitent Evil. Os gráficos são simples, mas com muitos detalhes nos cenários; a jogabilidade está realmente muito boa assim como o som, o que prevalece na verdade é a diversão, nota dez! Não deixe de jogar mais este super arcade da Capcom, onde os cabeções imperam.

Não se esqueça que do lado direito de Ken está (DAN) e do lado esquerdo de Ryu esta (Akuma).

Cuidado, eles são pequenos, mas com um potencial muito grande.

FICHA TÉCNICA

ARCADE

SUPER GEM FIGHTER	
CAPCOM	N\A
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.0
SOM	3.5
JOGABILIDADE	4.0
ORIGINALIDADE	3.5
DIVERSÃO	4.0

PRÓS

- Jogabilidade muito boa
- Diversão sempre presente
- Animação exelente

CONTRAS

- O som poderia ser melhor

CLAS. FINAL 3.8

AKUMA

Golpes Especiais
- Hadoken (No Ar)
- Shoryuken
- Sempukyaku (No Ar)

Mighty Combo
- Mesatsushoryu
- Mesatsugouhado
- Tenmagouzankuu (No Ar)
- Shungokusatsu (Level 3)

DAN

Golpes Especiais
- Gadoken
- Koryuken
- Gale Kick

Mighty Combo
- Shinkuu Gadoken
- Koryurekka
- Otosama Beam
- Higokusatsu (Level 3)

FELICIA

Golpes Especiais
- Sand Splash
- Rolling Punch
- Delta Kick
- Rolling Scratch
- Histeric Star (Repet.)

Mighty Combo
- Please Help Me
- Crazy For You
- Dancing Flash

IBUKI

Golpes Especiais
- Kunai Dagger
- Kazakiri
- Hien
- Tsunuji

Mighty Combo
- Kasumi Suzaku
- Jiraiya
- Shitsupuu

RYU

Golpes Especiais
- Hadouken
- Shouryuken
- Tatsumaki Senpukyaku

Mighty Combo
- Shinkuu Hadoken
- Storm Hurrican Kick
- Reppushoraisho

KEN

Golpes Especiais
- Hadouken
- Shouryuken
- Tatsumaki Senpuukyaku

Mighty Combo
- Shoryureppa
- Shinryuken
- Shitsupuushoraikyaku

MORRIGAN

Golpes Especiais
- Soul Fist
- Shadow Blade
- Parasite Roll

Mighty Combo
- Darkness Illusion
- Death Blade
- Parasite Tempest

CHUN-LI

Golpes Especiais
- Kikouken
- Hishoukyaku
- Lightning Kick (Repet.)

Mighty Combo
- Kikosho
- Wheel Breaker
- Hasshahishokyaku

SAKURA

Golpes Especiais
- Hadouken
- Shououken
- Shunka Shuutou

Mighty Combo
- Shinkuu Hadoken
- Midare Sakura Ame
- Romantic Spring

ZANGIEF

Golpes Especiais
- Spinning Pile Driver +
- Spinning Lariat +
- Glowing Fist
- Iron Breath (No Ar)

Mighty Combo
- Russian Hit
- Heavy Bite
- Final Atomic Buster

TESSA

Golpes Especiais
- Dragon Blow
- Reverie Sword
- Dragon's Roar

Mighty Combo
- Asutoro Cannon
- Untouchable Force
- Dragon Apocalypse

LEILEI

Golpes Especiais
- Weapon Throw
- Reflect Gong
- Jireitou

Mighty Combo
- Tenraiha
- Rairaikyuu
- Tenkaisan

THE KING OF FIGHTERS '97

LEGENDA

Geral

A = Soco Fraco
B = Chute Fraco
C = Soco Forte
D = Chute Forte
(c) = significa que você deve carregar o primeiro comando por 2 segundos

Combos com Ataques Comuns

(=) = combos manuais que não conectam com o comando especial, mas podem ser feitos.

Por exemplo: quando você faz ↓ + B com Benimaru e emenda um → + B, o → + B não vai contar como combo, mas mesmo assim ele interrompe o ↓ + B
(##) = combos que podem ser feitos apenas quando o oponente bloqueia

Combos com Golpes Especiais

+ = significa que você pode obter mais hits, o número indicado é apenas o mínimo ou o contador de hits não conta todos os golpes
(!) = combos que podem ser feitos apenas no canto
(*) = combos que devem ser feitos com a energia piscando ou a barra de power cheia (modo Extra) ou com uma bolinha na barra de power (modo Advanced)
(**) = combos que devem ser feitos com a energia pisacando e a barra de power cheia (modo Extra) ou com o modo Max ativado e uma bolinha na barra de Power (modo Advanced)

NEW GIRLS TEAM

-Chizuru Kagura-

Comandos Especiais

Não Possui

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, ↓ + B
Combo 2: ↓ + B, ↓ + C

Combos com Golpes Especiais

Rush 3: pulo com D, C/D parado, ←↙↓↘→+A
Rush 4: pulo com D, C/D parado, →↓↘+A/C
(*) Rush 3+: pulo com D, C/D parado, ↓↘→↓↘→+B/D, fique apertando C, D, C, D, C...

-King-

Comandos Especiais

↘ + D

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + A, ↓ + A
Combo 2: ↓ + A, ↓ + A, ↘ + D
Combo 3: D parado (2 Hits), ↘ + D
Combo 4: C parado/agachado, ↘ + D

Combos com Golpes Especiais

Não possui

-Mai Shiranui-

Comandos Especiais

↘ + B

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: Pulo com C/D, C parado/agachado, ↘ + B
(##) Combo 2: ↓ + D, ↘ + B
(##) Combo 3: CD parado, ↘ + B
Combo 4: C pardo/agachado, ↘ + B
Combo 5: D parado, ↘ + B

Combos com Golpes Especiais

(Rush 3): ???Pulo com D, agachado C, ↓↘→+A/C
(Rush 4): Pulo com D, agachado C, ↓↘→+A/C
(Rush 4): ???!Pulo com D, agachado C, →↓↘+B/D
(Rush 4): Pulo com D, agachado C, ←↙↓↘→+B/D
(Rush ??): Pulo com D, agachado C, ↓↙←↙↓↘→+B/D
(Rush 10?): Pulo com D, agachado C, →↓↘+A/C

NEW IKARI TEAM

-Leona-

Comandos Especiais

Não Possui

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + B, ↓ + B
Combo 2: ↓ + A, ↓ + B, ↓ + B, ↓ + B
Combo 3: ↓ + B, ↓ + A, ↓ + B, ↓ + B

Combos com Golpes Especiais

Rush 3: pulo com C/D, C agachado, (c) ↓↑+C
Rush 4: pulo com C/D, D parado (2 hits),

(c) ←→+D, →+D
(!) Rush 4: pulo com C/D, D parado (2 hits), (c) ←→+D, (c) ↓↑+C
Rush 4: pulo com C/D, D parado (2 hits), ↓↙←↙↓↘→+B/D

-Clark-

Comandos Especiais

Kick: → + B

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + A, ↓ + A
Combo 2: ↓ + A, ↓ + A, → + B
(#) Combo 3: C parado (1 hit), → + B
Combo 4: CD parado, → + B

Combos com Golpes Especiais

Rush 2+: pulo com D, C parado (1 hit), ←↙↓↘→+D, ↓↘→+A/C
Rush 3+: pulo com D, C parado (1 hit), C repetidamente
(*) Rush 2+: pulo com D, C parado (1 hit), →↘↓↙←→↘↓↙←+A/C
Rush 2+: C parado (1 hit), → + B, ←↙↓↘→+D, ↓↘→+A/C
Rush 2+: C parado (1 hit), → + B, →↘↓↙←→↘↓↙←+A/C

-Ralf-

Comandos Especiais

Não Possui

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + A, ↓ + A

Combos com Golpes Especiais

Rush 6: pulo com C/D, C parado/agachado, (c) ←→+C
Rush 3: pulo com C/D, C parado/agachado, C repetidamente
Rush 2+: pulo com C/D, C parado/agachado, ←↙↓↘→+D
(*) Rush ??: pulo com C/D, C parado, ↓↘→↘↓↙←+A
(*) Rush 3+: pulo com C/D, C agachado, ↓↘→↘↓↙←+B

97'SPECIAL TEAM

-Ryuji Yamazaki-

Comandos Especiais

→ + A

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + A, ↓ + A, ↓ + A
Combo 2: ↓ + B, ↓ + A, ↓ + A
Combo 3: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A
(#) Combo 4: ↓ + A, ↓ + A, → + A
(#) Combo 5: Pulo com C/D, C parado/agachado, → + A
(##) Combo 6: CD parado, → + A

Combos com Golpes Especiais

(Rush 3+): Pulo com D, parado/agachado C, ↓↙←+B
(Rush 2+): Pulo com D, parado/agachado C, ←↙↓↘→+A
(Rush 4/6): Pulo com D, parado/agachado C, →↓↘+A/C
(Rush 3+): ??? parado/agachado C, →↓↘+B/D, ↓↙←+B
(Rush 3+): *parado/agachado C, ↓↘→,↓↘→+A/C
(Rush 2-47): **parado/agachado C, →↘↓↙←→↘↓↙←+A/C
!Agachado A, →↓↘+B, agachado A, →↓↘+B, etc...

-Blue Mary-

Comandos Especiais

↘ + B, → + A

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, ↓ + A, ↘ + B
Combo 2: Pulo com C/D, C parado(1 hit), ↘ + B
Combo 3: Pulo com C/D, C parado (2 hits), →+ A
(##) Combo 4: ↓ + D, → + A
(##) Combo 5: ↓ + D, ↘ + B
Combo 6: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + B, B parado

Combos com Golpes Especiais

(Rush 4+): Pulo com D, C parado (2 hits), →↓↘+B/D, →↓↘+B/D
(Rush 4+): Pulo com D, C parado (2 hits), (c) ←,→+B, ↓↘→+B/D
(Rush 4+): Pulo com D, C parado (2 hits), →+A, ←↙↓↘→+A/C
(Rush 4+): !Pulo com D, C parado (2 hits), →+A, ←↙↓↘→+A/C, →↓↘+B/D, →↓↘+B/D
(Rush 4): *Pulo com D, C parado (2 hits), ↓↘→,↓↘→+B/D
(Rush 4+): **Pulo com D, C parado (2 hits), →+A, →↘↓↙←→↘↓↙←+B/D
(Rush ??): **!Pulo com D, C parado (2 hits), →+A, ↓↙←↙↓↘→+A/C, →↓↘+B/D, →↓↘+B/D

-Billy Kane-

Comandos Especiais

→ + A, → + B

Combos com Ataques Comuns

(#) Combo 1: ↓ + B, ↓ + A, → + A
(#) Combo 2: ↓ + B, ↓ + A, → + B
Combo 3: Pulo com D, C parado/agachado, → + A
(#) Combo 4: Pulo com D, C parado/agachado, → + B
(##) Combo 5: ↓ + D, → + A
(##) Combo 6: ↓ + D, → + B
Combo 7: pulo com D, D parado, → + A
(#) Combo 8: pulo com D, D parado, → + A

Combos com Golpes Especiais

(Rush 4): Pulo com D, C parado, ←↙↓↘→+A/C, ↓↘→+A/C
(Rush ??): Agachado C, A/C repetidamente
(Rush 2): Agachado C, →↓↘+A/C
(Rush 4/6?): **Agachado C, ↓↘→↓↘→+A/C

NEW FACE TEAM

-Yashiro Nanakase-

Comandos Especiais

→ + B

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + A, ↓ + A, ↓ + A, ↓ + B
Combo 2: ↓ + A, A parado, → + B (?)
Combo 3: Pulo com C/D, C parado/agachado, → + B
Combo 4: Pulo com C/D, D parado, → + B
(##) Combo 5: Pulo com C/D, ↓ + D, → + B
(##) Combo 6: CD parado, → + B
Combo 7: ↓ + A, ↓ + A, ↓ + A, A parado

Combos com Golpes Especiais

(Rush 3): Pulo com D, C/D parado, ←↙↓↘→+A
(Rush 6): Pulo com D, C/D parado, →↘↓↙←+A
(Rush ??): *Pulo com D, C/D parado, ↓↙←↙↓↘→+A

-Shermie-

Comandos Especiais

→ + B

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: A parado, B parado (2 hits)
Combo 2: A parado, → + B
Combo 3: Pulo com C/D, C parado/agachado, → + B

Combos com Golpes Especiais

(Rush 2+): Pulo com D, parado/agachado C, ←↙↓↘→+A/C
(Rush 2+): *Pulo com D, parado/agachado C, ←↙↓↘→←↙↓↘→+A/C
(Rush 2+): *Pulo com D, parado/agachado C, →↘↓↙←→↘↓↙←+A/C

-Chris-

Comandos Especiais

→ + A

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, ↓ + B
Combo 2: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A
Combo 3: ↓+B, ↓+B, ↓+A, →+A
Combo 4: ↓ + A, ↓ + A
Combo 5: ↓ + A, ↓ + A, → + A
Combo 6: pulo com C/D, C/Dparado, → + A

Combos com Golpes Especiais

Não Possui

SOLO PLAYERS

-Shingo Yabuki-

Comandos Especiais

→ + B

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A
(#) Combo 2: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A, → + B
Combo 3: C parado/agachado, → + B
(##) Combo 4: ↓ + D, → + B

Combos com Golpes Especiais

(Rush 3): Pulo com D, C/D parado, ↓↘→+A
(Rush 4): Pulo com D, C/D parado, ↓↘→+C
(Rush 3): Pulo com D, C/D parado, →↓↘+A/C
(Rush 3): Pulo com D, C/D parado, →↘↓↙←+B
(Rush 5): !Pulo com D, C/D parado, →↘↓↙←+D
(Rush 6/9): **Pulo comD, C/D parado, ↓↙←↙↓↘→+A/C
(Rush 4): **!Pulo com D, C/D parado, ↓↘→↓↘→+A/C, D parado/pulando
(Rush 4): **!Pulo com D, C/D parado, ↓↘→↓↘→+A/C, →↓↘+A/C

-Iori Yagami-

Comandos Especiais

→ + A, → + A, → + B, ← + B (no ar)

Combos com Ataques Comuns

Combo 1: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A
Combo 2: ↓ + B, ↓ + A, ↓ + A, → + A, → + A
Combo 3: Pulo com C/D, C parado, → + A, → + A
(#) Combo 4: Pulo com C/D, C parado, → + B
(#) Combo 5: ↓ + B, ↓ + B, ↓ + A, → + B
Combo 6: ← +B, A parado/agachado, → + A, → + A

Combos com Golpes Especiais

(Rush 3): Pulo com D, C parado, ↓↘→+C
(Rush 4?): Pulo com D, C parado, →↓↘+A
(Rush 4): Pulo com D, C parado, →↘↓↙←+B/D
(Rush 5): Pulo com D, C parado, ↓↙←+A/C, ↓↙←+A/C, ↓↙←+A/C
(Rush 3+): **Pulo com D, C parado, ↓↘→↘↓↙←+A/C
(no canto) C parado, ←↙↓↘→+C, C parado, qualquer um listado acima.

NEW FACE OROCHI

-Orochi Yashiro-

Combos com Golpes Especiais

(Rush 2+): Pulo com D, C/D parado, ←↙↓↘→+A/C
(Rush 2+): Pulo com D, C/D parado, →↘↓↙←,→+A/C
(Rush 2+): *Pulo com D, C/D parado, ←↙↓↘→←↙↓↘→+A/C
(Rush 2+): *Pulo com D, C/D parado, →↘↓↙←→↘↓↙←+A/C

-Orochi Shermie-

Combos com Golpes Especiais

(Rush 7): *Pulo com D, agachado C, ↓↘→,↓↘→+A/C

-Orochi Chris-

Combos com Golpes Especiais

(Rush 5/7?): Pulo com C/D, C parado (1 hit), → +A, →↓↘+A/C
(Rush ??): Pulo com C/D, C parado (1 hit), →+A, ←↙↓↘→+A/C, →↓↘+A
(Rush ??): Pulo com C/D, C parado (1 hit), →+A, ←↙↓↘→+A/C, CD parado
(Rush ??): *Pulo com C/D, C parado (1 hit), →+A, ←↙↓↘→+A/C, ↓↙←↙↓↘→+A/C
(Rush ??): *Pulo com C/D, C parado (1 hit), →+A, ←↙↓↘→+A/C, ↓↘→↓↘→+A/C

==========LISTA DE MOVIMENTOS INTERROMPÍVEIS==========

	Parado perto	Parado longe	Agachado
Andy Bogard	A B C -	- - - -	A B C -
Athena Asamiya	A B C D	A - - -	A B C D
Benimaru Nikaido	A B C D	A - - -	A B C D
Billy Kane	A B C D	A - - -	- - C -
Blue Mary	A B C D	- - - -	A - C -
Chang Koehan	A B - D	- B - -	A B C D
Chin Gentsai	A B C D	A B C-	A - C -
Chizuru Kagura	A B C D	A - - -	A - C D
Choi Bounge	A B C -	- B C -	A - C -
Chris	A B C D	A - C -	A - C -
Clark Steel	A B C -	A - - -	A - - -
Goro Daimon	A B C D	A B - -	A - - D
Iori Yagami	A B C -	- - C -	A B C -
Joe Higashi	A B C -	A B - -	A - C D
Kim Kaphwan	A B C -	- - - -	A - C -
King	A B C D	- - - -	A - C -
Kyo Kusanagi	A B C D	A - C -	A - C D
Leona	A B C D	- - - -	A - C -
Mai Shiranui	A B C D	- - - -	- - C -
Ralf Jones	- B C -	- - - -	A - C -
Robert Garcia	- B C -	- - - -	A B C D
Ryo Sakazaki	A B C D	- - - -	A - C D
Ryuji Yamazaki	A B C D	- - - -	A - C -
Shermie	A B C -	- B - -	A - C -
Shingo Yabuki	A B C D	A - - -	A - C D
Sie Kensou	A B C D	A - C -	A - C D
Terry Bogard	A B C D	A - - -	A - C D
Yashiro Nanakase	A B C D	A - - -	A - C D
Yuri Sakazaki	A B C D	- - - -	A - C D

OBSERVAÇÕES

Golpes de duplo-acerto que precisam ser interrompidos no primeiro acerto:
Leona C parada, Clark C parado, Kim C parado, Shermie B parada, Chris C parado (longe), Yamazaki D parado, Yashiro D agachado

Golpes de duplo-acerto que precisam ser interrompidos no segundo acerto:
Kensou C parado (longe), Mary D parada

Movimentos de duplo-acerto que podem ser interrompidos em qualquer um deles:
Terry C parado, Andy C parado, Leona D parado, Chin D parado, Mary C parada, King D parada

LER é um grande BARATO

é uma iniciativa da Editora Escala. A partir deste mês , em todas as publicações da Escala, estaremos incentivando o hábito da leitura. Nosso objetivo é mostrar a importância da leitura na vida das pessoas e como o conhecimento pode contribuir para a transformação da sociedade.

LER É ESTAR EM SINTONIA COM SEU TEMPO

O mundo em que vivemos está cada vez mais integrado e o maior e mais eficaz instrumento da tão falada globalização é a informação e, mesmo levando-se em consideração todos os avanços tecnológicos, a melhor forma de se manter bem informado ainda é a leitura. Ouvir rádio pode ser uma boa maneira, mas a quantidade de informação impede que você utilize um senso crítico para analisar o fato e tirar suas conclusões. A televisão, pela própria limitação de tempo, tem contra si o fato de não se aprofundar nos fatos e tratá-los com superficialidade. Agora, quando você opta por ler um jornal, um livro ou uma revista, seja qual for seu objetivo, é você quem dá as cartas. Se não entendeu alguma coisa, é só voltar e reler.

Pois é, ler deixa você em sintonia com seu tempo e, mais que isso, permite infinitas possibilidades de diversão.

A LEITURA NO MUNDO

JAPÃO	40 revistas/pessoa por ano
EUROPA	40 revistas/pessoa por ano
PORTUGAL	14 revistas/pessoa por ano
ARGENTINA	7 revistas/pessoa por ano
BRASIL	*2 revistas/pessoa por ano*

BRASIL: UM PAÍS QUE LÊ POUCO

Mais do que ser considerado um país subdesenvolvido no aspecto econômico, até porque essa questão é um tanto quanto subjetiva para a maioria das pessoas, o que depõe contra o Brasil em relação a outros países, é o fato de que aqui se lê pouco. Nossa população é, em geral, muito mal informada sobre si mesma. Para se ter uma idéia, há estatísticas que apontam que cada brasileiro lê, em média, duas revistas por ano. Na Argentina, um país vizinho e que não é muito melhor que o nosso em outros aspectos, o índice de leitura por habitante sobe para sete revistas/ano. Os portugueses lêem 14, e em alguns países da Europa as pessoas chegam a ler até 40 revistas por ano. Num primeiro momento esses dados podem não ter lá grande significado, mas é importante ressaltar que as sociedades que são colocadas como exemplos culturais para o mundo, são, geralmente, as que mais cultivam o hábito da leitura.

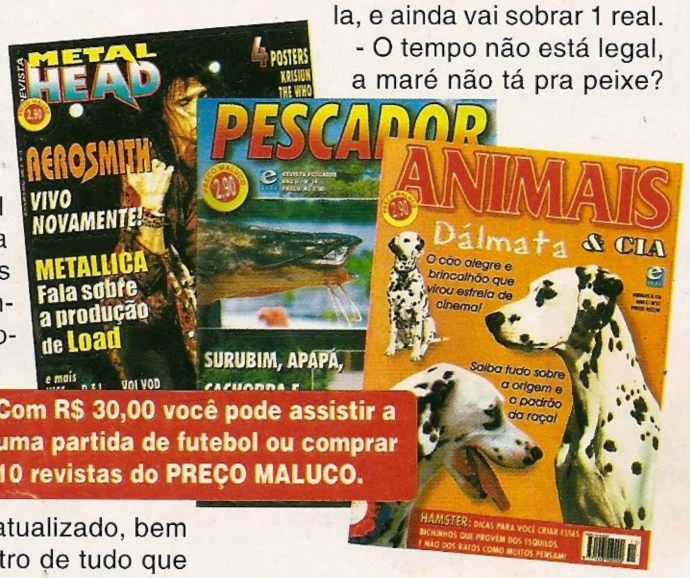
Além de enriquecer o vocabulário, LER é uma oportunidade ímpar adquirir conhecimentos, escrever m lhor e entender as coisas que acon cem à nossa volta. Na pior das hip teses, LER é um grande barato, po além de entretenimento, proporcio uma incrível viagem num mundo informações sem limites.

A INFORMAÇÃO NO DIA-A-DIA

Muita gente perde a oportunida de um bom emprego por não est atualizado, por não saber o que mercado de trabalho está pedin dos muitos candidatos às poucas v gas. Tem gente que morre por fa de informação. Lembra do slog que dizia que a melhor arma cont a Aids é a informação? Pois bem, as informações sobre a doença ch gassem a um maior número de pe soas, muitas mortes poderiam s evitadas. Mais: você não acha q se os japoneses da cidade Hiroshima soubessem sobre a bo ba com alguma antecedência, n

teriam procurado fazer algo para evitar a tragédia? Se as pessoas tivessem desconfiado que a Zélia, a ministra do Collor, iria colocar a mão grande na caderneta de poupança, teriam ou não sacado todo seu dinheiro antes? E se os mutuários da Encol estivessem sabendo da situação caótica da empresa? Será que eles iriam comprar o imóvel mesmo assim? Para saber mais detalhes sobre a vida da princesa Diana, as pessoas tiveram que recorrer aos jornais e revistas.

Pois bem, tudo isso mostra o quanto é bom estar atualizado, bem informado e por dentro de tudo que está acontecendo, afinal, os fatos de hoje sinalizam para o que pode vir acontecer amanhã. Pense nisso!



Com R$ 30,00 você pode assistir a uma partida de futebol ou comprar 10 revistas do PREÇO MALUCO.

- Para ver um jogo de futebol você gastará, em média, R$ 30 (ingresso, estacionamento, lanche). Isso se for sozinho. Com esse dinheiro, você pode comprar 10 revistas da promoção Preço Maluco, da Editora Escala, e ainda vai sobrar 1 real.

- O tempo não está legal, a maré não tá pra peixe?

Não tem problema: por apenas R$ 2,90 (Preço Maluco) você tem todas as informações sobre pescaria, equipamentos, dicas de isca e belas imagens na revista *PESCADOR*, da Escala. Aqui, a maré sempre está pra peixe.

- Tá difícil encarar a rotina, sua mulher vive reclamando que não aguenta mais, todo dia a mesma coisa? Sai dessa! A *Pegue & Faça* é o melhor remédio contra o tédio da rotina. Uma revista inteligente, feita para a mulher soltar a criatividade e dar asas à imaginação. E isso custa apenas R$ 3,80, muito menos que qualquer curso. Além de gastar pouco na compra da revista, a leitora da *Pegue & Faça* poderá faturar um bom dinheirinho vendendo as peças que aprende fazer, ou enfeitar a casa com o próprio trabalho.

Então, você tem ou não tem ótimos motivos para fazer da leitura um excelente hábito? Afinal, *LER é um grande BARATO.*

A TURMA DO GABI é a revista mais barata do Brasil: R$ 0,50

LER É BOM E CUSTA POUCO

R$ 0,50 centavos, o preço de um cafezinho, é quanto custa a revista da *Turma do Gabi*, uma publicação da Editora Escala voltada para o divertimento e a educação das crianças. Um ótimo passatempo para seus filhos.

- 1 maço de cigarro custa, em média, R$ 1,50. Por este mesmo valor você compra 3 revistas *A Turma do Gabi* ou uma revista da *Turma do Bacana*, ou ainda, uma revista *Rabisco Legal*. A criançada se diverte, aprendendo.

PROGAMES

PROGAMES, NATAL e FÉRIAS.

Este é o melhor pacote neste final de ano. Passe em uma de nossas lojas e conheça as últimas novidades do mundo dos games. E não é só isso, aqui você encontra também MAGIC The Gathering* e CD ROM* para PC.

Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franqueado PROGAMES.
Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP
Cep 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 6950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
V. FORMOSA - R. Saigon, 154 - Tel.: (011) 6918-9117
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Araritaguaba, 1118 - Tel.: (011) 6954-5968
PARAÍSO - R. Afonso de Freitas, 382 - Tel.:(011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS- Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.:(011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO- R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA- R. 13 de Maio, 805 - Centro - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA- R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
CAMPINAS:
CAMBUÍ - R. dos Alecrins, 597 - Tel.: (019) 255-2545
V. TEIXEIRA - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567
SALTO - R. Itapirú, 158 - Centro - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S.J.RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118, Sl. - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Centro - Tel.: (019) 442-4475

OUTROS ESTADOS

BAHIA
SALVADOR
BROTAS - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372

BRASÍLIA
ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ
FORTALEZA
ALDEOTA - R. Júlio Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684

MATO GROSSO
CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS
POUSO ALEGRE-R. Cel. Otávio Meyer, 160-L.130 - Tel.: (035) 421-7693

PARAÍBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ
CURITIBA
BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235
JUVEVÊ - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008
ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

RIO DE JANEIRO
MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.:(021) 290-4251
NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catete, 311 Loja 117 - Tel.: (021) 557 - 1141
COPACABANA - Rua Santa Clara, 115 - S. 202 - Tel.: (021) 547-2644

RIO GRANDE DO SUL
PORTO ALEGRE
HIGIENÓPOLIS - Av. Plinio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

SANTA CATARINA
FLORIANÓPOLIS
TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 - Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE
ARACAJÚ
SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699

*** Não disponível em algumas de nossas lojas**